

JEUX de RÔLE
12

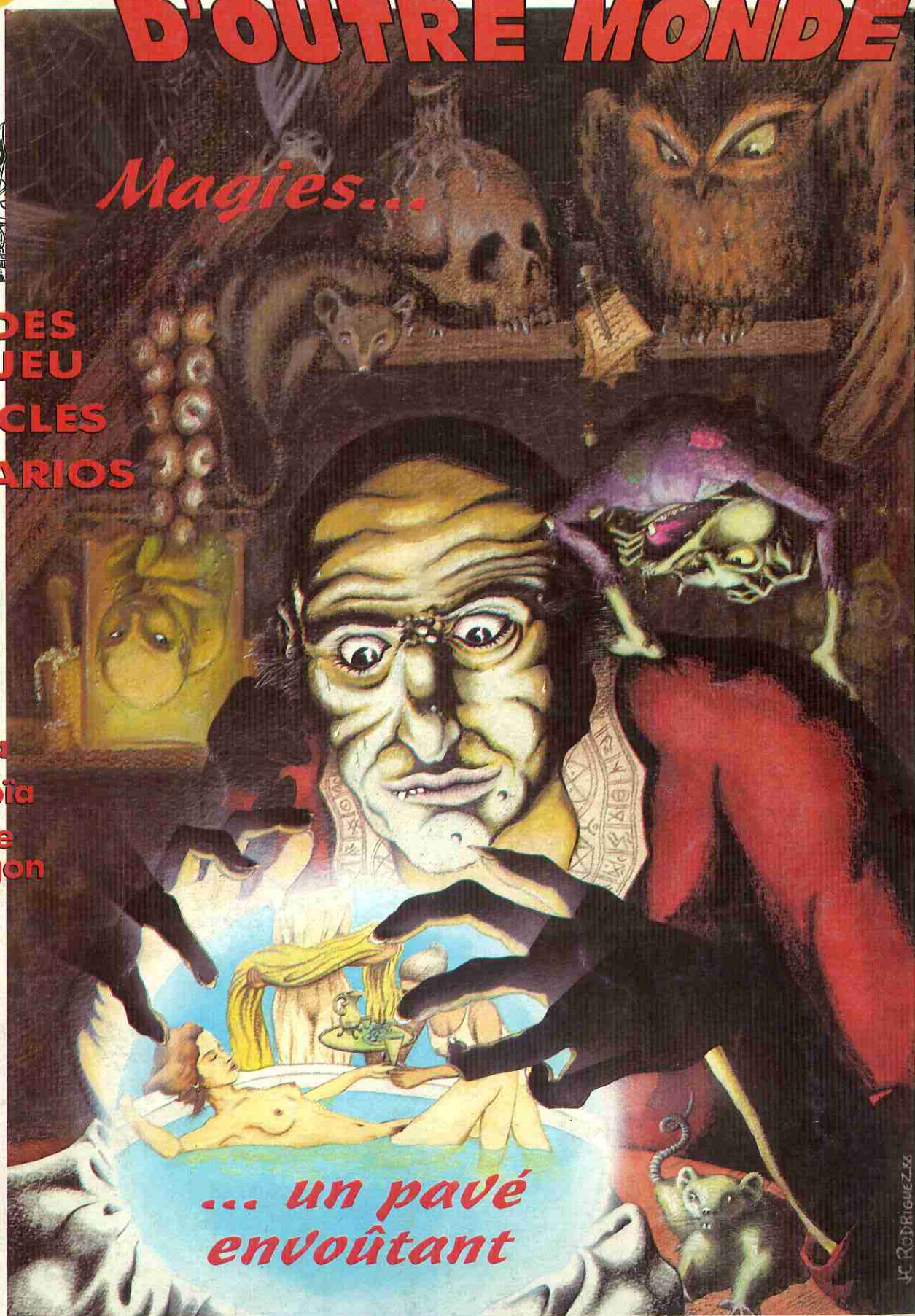


CHRONIQUES D'OUTRE MONDE

Magies...

**AIDES
DE JEU
ARTICLES
SCENARIOS**

**AD&D
Trauma
Paranoïa
Rêve de
Dragon**



*... un pavé
envoûtant*

J.C. RODRIGUEZ

M 2085 - 12 - 30,00 F



M 2085 - N° 12 - 30 FF - ISSN 0764 - 8197

ARMAGEDDON

"Les Figurines Passion"

DISTRIBUÉES PAR JEUX ACTUELS • BP 534 • 27005 EVREUX CEDEX



GAME'S

Le spécialiste du jeu
d'adultes

Paris Forum des Halles
Niveau 2 - Tél. 42.97.42.31

La Défense

Les 4 Temps
Niveau 2
Tél. 47.73.65.92

Mini-Game's
Patinoire les 4 Temps
Tél. 47.78.46.61

MINITEL
36.15 NKTEL
DANS L'ANNUAIRE
TAPEZ GAME'S

CHRONIQUES N° 12

VU ET ENTENDU 4

Et cassé aussi...

CHRONIQUES 18 FEROCES DE LA VIE D'UN SALON

Plus jamais ça ! (sur tous les tons)



BANG!
BANG!

LA MORT DU NAIN BLANC 23

Inauguration de la rubrique « Nécrologie »

CHRONIQUE D'UN JEU 24

Animonde, ou comment la petite édition fait la nique à la grande...

MYTHOLOGIE 26 CHRONIQUE

Rites macabres chez les Nordiques

PROFESSION : MAGICIEN 30

Pas la peine de hurler à la mort, ce n'est pas un article sur une classe de personnage mais plutôt un guide pratique pour devenir magicien dans le Kersh, suivi de quelques pratiques inédites...

LE PAVÉ D'OUTRE MONDE 34

TRAITE DE MAGIE COMPAREE A L'USAGE DES JOUEURS DE ROLE : la magie de 9 jeux décortiquée par un maître du genre

TOUS DES HAUT-REVANTS 48

Titre on ne peut plus explicite... Mais précisons pour les endormis : un scénario pour Rêve de Dragon

LES ENFANTS D'AVALLON 54

Un scénario intello pour AD&D. Si, si, on peut le faire...

OLYMPIADES 238 63

Un scénario pour Trauma, plein de sport, d'uranium et d'agents secrets

LES VAUTOURS AIMENT 70 LA VIANDE ROUGE

Un mini scénario pour Paranoïa, mais pas une mini panade...

PIECES DETACHEES 72

Un ascenseur orbital, pour changer des vaisseaux, et trois monstres abominables, dont un bien gratiné !

CHRONIQUEZ-VOUS 77

Encore un droit de réponse (et c'est sûrement pas fini), des bafouilles et des petites annonces... Et un bulletin d'abonnement...

A

*lors comme ça, vous
m'trouvez pas digne de mon nom
hein ? Paraîtrait que j'suis trop
gentil, que je critique pas assez, que
je me laisse contaminer par une
douce fadeur latente, que je rentre
dans le rang, quoi !!!*

*Je faisais juste des efforts pour ne
pas choquer vos chastes oreilles
moi !*

*C'était juste pour vous faire
plaisir !*

Mais vous allez voir !

Français



Anglais



VITRINE

Frédéric Leygonie

Fang

Patrice Mermoud

Jeux de Rôle

ŒIL NOIR
REGLES AVANCEES
« Maîtres d'Armes »
MdA 1
Schmidt France

Vous savez ce que nous pensons de l'Œil Noir : médiocre ! Nous ne nous sommes pas privés pour le crier sur les toits... C'est avec suspicion que nous avons accueilli cette première boîte des règles avancées. Contenu : deux livrets, quatre dés, un stylo ainsi que dix-huit petites « pierres runiques » en bois...

Le fond maintenant : il s'agit essentiellement de prendre des anciens personnages de la première version de l'Œil Noir, arrivés à un certain niveau, pour en faire des « Maîtres d'Armes ». Les règles nous apportent essentiellement les éléments suivants :

- De nouvelles règles de combat hyper précises...
- Une nouvelle magie.
- Des scénarios.
- La présentation de Tharoune, le royaume des « Maîtres d'Armes ».

Le tout est inégal, les règles de combat sont trop précises et trop lourdes à gérer, les scénarios sont faibles, Tharoune n'est là que pour justifier la présence d'autres boîtes (MdA 2, MdA 3, etc). **Seul**

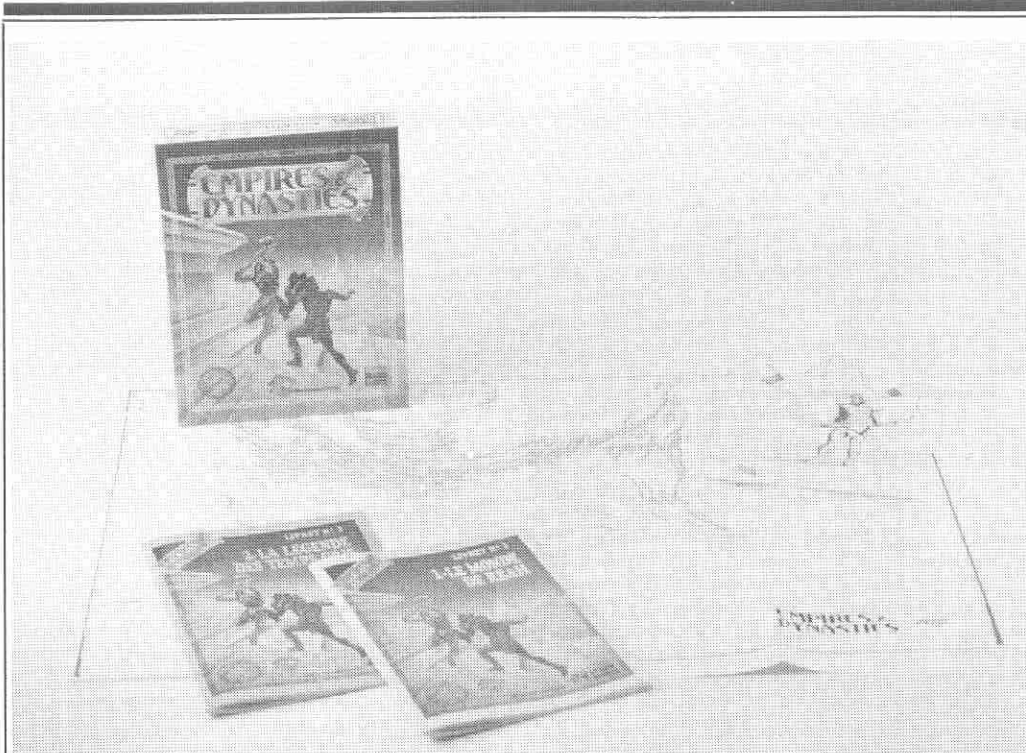


le nouveau système de magie offre un réel intérêt, nous permettant de combiner des runes pour arriver à obtenir un effet magique. Ce système a l'originalité de ne pas proposer de liste de sorts préétablie : chaque joueur développera sa magie en fonction des pierres en sa possession...

UNIVERSOM
Siroz Productions

Après avoir commis et produit Zone, Thery-Bouchaud et Cie vient de sortir deux jeux de rôle écrits par Laurent Tremel, un auteur français qui promet (mais si monsieur ! il y en a !...). SILRIN et KOROS sont les deux premiers jeux de la série UNIVERSOM dont la caractéristique est d'utiliser le même système de règles. **C'est de la SF et de la bonne !** qui cogne et qui dépote, avec de vrais scénarios, des PNJ et des PJ prêtés ayant du coffre. Bref, un grand bol d'air frais qui nous fait oublier Star Wars... Attention, la suite, Berlin XVIII et Whog Shrog, est à paraître, guettez-la...





EMPIRES & DYNASTIES Editions Dragon Radieux

Après une première édition allègrement massacrée par PB Production et heureusement jamais commercialisée, après une deuxième édition prévue chez les Elfes (tiens au fait, qu'est-ce qu'ils deviennent ceux-là, on n'en entend plus parler ?) qui n'a jamais vu le jour, nous avons eu une bonne surprise en découvrant la version définitive d'Empires et Dynasties. La présentation d'abord : une bien belle boîte contenant deux livrets, un écran et une carte. Le tout est clair et avenant, les illustrations sont en général assez réussies. L'écran n'est qu'en une couleur, dommage !

Du sérieux pour la présentation donc. Passons au contenu : le jeu en lui-même. Il a été largement remanié, testé, arrangé, détaillé... Il se propose de nous faire découvrir **un univers médiéval fantastique original**, Reah, avec une société complexe, et un monde immense et mystérieux.

La magie est bien sûr présente (les prodiges !) et son explication, **rationnelle et intelligente**, ne manquera pas de satisfaire les plus pointilleux d'entre vous. Les **règles du jeu sont assez simulationnistes**, et du coup assez complexes. Elles nécessitent un peu de pratique avant d'être bien assimilées mais ne poseront aux « routards » aucun problème.

Néanmoins, de par sa richesse et un côté role-playing appuyé, Empires et Dynasties n'est pas ce que l'on fait de mieux pour l'initiation. Les systèmes de résolution proposés sont originaux et fonctionnent de manière satisfaisante, nous proposant notamment une table

de résolution astucieuse où l'échec peut être source d'expérience. La gamme de personnages jouables est importante et il est peu probable que le jeu se renouvelle...

Pour conclure, je dirais que nous avons là un produit 100 % français, à découvrir, édité par une petite société et qui tient sans aucun problème la comparaison avec des productions beaucoup plus ambitieuses.

TRAUMA Aujourd'hui Communication

Je sais, je sais, vous allez me dire que nous n'arrêtons pas de vous bassiner avec ce jeu et vous aurez raison, nous n'arrêtons pas ! Répétez après moi : **TRAUMA c'est bôôôôôô...** et vous allez gagner la cuillère en bois.

SIMULACRES Version 2 Pierre Rosenthal

Mettons les choses au point. Simulacres 2 n'est pas encore en vente... Mais, mais, qui sait si...

Bon, ceci dit, l'évolution par rapport à la première version est sensible et étoffe un peu le système qui souffrait surtout d'un manque d'exemples. Pierre Rosenthal, dans une approche du jeu de rôle très « synthétique », nous livre ici **un travail « générique »** à la fois adapté à l'initiation et à des parties où les joueurs n'ont pas envie de s'encombrer de règles traditionnelles, parfois lourdes et complexes. Un travail intéressant.



BEYOND THE SUPERNATURAL A Role-Playing Game of Contemporary Horror Palladium Books

La première chose qui frappe dans ce jeu, c'est la couverture : une Horreur en train de s'en prendre à quelques malheureux aventuriers qui tentent désespérément de se défendre, le tout modestement signé Richard Corben. Derrière, on trouve un gros bouquin de plus de deux cent cinquante pages, illustrées principalement par Steve Bissette (Swamp Thing chez DC Comics). Tel est le nouveau pavé de Palladium Books.

Le thème ? Celui **des aventuriers luttant bravement contre les dangers occultes qui menacent notre pauvre monde** (original !). Le système ? Celui des jeux Palladium, **un rien simulationniste**, sans excès. Le style ?

Celui des films d'horreur qui font la joie des « Accords du Diable » et des cinémas de quartier.

Vous pouvez y incarner un investigateur occulte doté de pouvoirs psy (c'est conseillé, comme étant le principal atout des aventuriers) ou un homme ordinaire, ou encore, comme le précise un chapitre très réjouissant, « jouer le rôle de la victime » (celle pour laquelle on trépigne sur nos sièges, dans le noir...), le tout dans l'am-



bianche que vous préférez, de « Ghostbusters » ou « CHUD » à « Evil Dead » ou la « maison des Damnés ».

Jeu de rôle suédois

EN GARDE ! Ragnarok Speldesign (Suède)

L'un des deux auteurs est venu au Salon pour présenter ce jeu.

On peut vous dire que c'est un **jeu de rôle**, que c'est **sur le thème des Trois Mousquetaires**, et que les dessins sont absolument hideux. Pour ce que nous avons pu en voir, cela ne semble pas trop mal fait, et nous n'attendons plus qu'un MJ capable de le lire dans le texte pour avoir plus de détails... (Au fait, il y a même un scénario au titre tout à fait imprononçable, mais où il est question de chevaliers, paru pour accompagner ce jeu !)

VOTRE DELIRE M'INTERESSE :

36.15 TURBIGO

Scénarios et Extensions



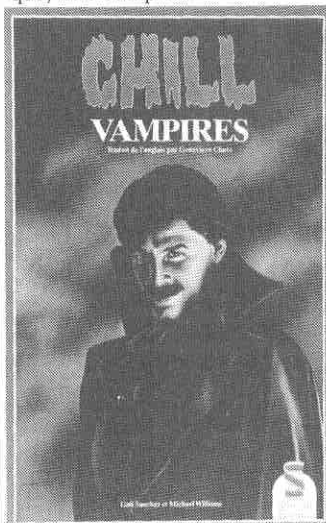
LES ANNEES FOLLES Jeux Descartes

Une bien belle et grosse boîte, bien remplie par 3 livrets, une carte et un écran, nous est proposée. C'est une aide de jeu pour pouvoir jouer de manière réaliste à l'**Appel de Cthulhu en France**, avec des personnages français, pendant les années 20.

Tous, je répète, tous les renseignements que vous pouvez désirer sur la France de cette époque sont à votre disposition dans deux livrets de 112 pages chacun : **Le Guide du Paris des Années Folles** et **Le Panorama des Années Folles**. Il faut tirer un coup de chapeau à l'énorme travail de recherche et de documentation qui a été réalisé par Dominique Balczesak (vous vous rappelez, la souris de bibliothèque de Runes ?) pour cette aide de jeu. Une fois n'est pas coutume... **Quelques règles optionnelles** sur les effets de la Grande Guerre, le spiritisme, les professions typiquement françaises, ainsi **qu'une campagne** composent le dernier livret, de 48 pages celui-là. L'histoire développée est originale, inhabituelle même, et emmènera les investigateurs bien loin, à la rencontre de personnages surprenants à plus d'un titre. L'écran et la carte sont pratiques et bien réalisés. Un cocktail réussi pour la première aide de jeu pour L'Appel réalisée entièrement par des Français.

VAMPIRES Supplément pour Chill Schmidt France

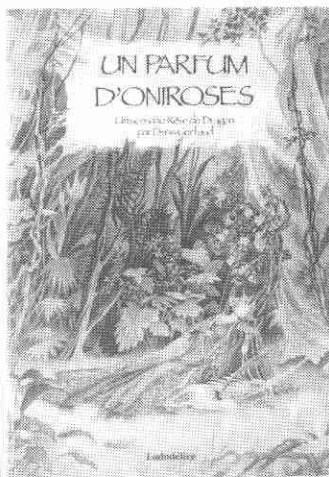
Après une boîte d'extensions et quatre scénarios pour Chill, l'éditeur nous propose un supplément consacré, comme son titre l'indique, aux Vampires.



Il s'agit en fait du regroupement, dans une boîte du même format que les précédentes, **d'un livret, intitulé « Vampires », et d'un scénario, « La vengeance du Comte Dracula »**, qui fait plus ou moins suite au « Château du Comte Dracula » (dans la boîte « Extensions au jeu d'épouvante », ou avec l'écran pour les anglophones).

Le scénario étant de facture classique et de qualité moyenne, voyons le plat de résistance. Vampires nous parle en détail des vampires, leurs vies (?), leurs mœurs, et la manière de les jouer, en guise d'introduction. Il dresse ensuite les portraits de dix vampires différents, dans leurs aspects, leurs pouvoirs, leurs origines géogra-

phiques, prêts à être insérés dans des scénarios maison par tous les MF intéressés. On notera en particulier le Comte Dracula (bien sûr), Elisabeth Bathory (la « Comtesse sanglante » qui prenait des bains de sang de jeunes vierges), et Ezra Cabot et sa maison sosie de celle de Norman Bates dans « Psychose » (et pour mémoire, Jackson de la Croix, le vampire du scénario « Tournée Mortelle »). **Très intéressant !**



UN PARFUM D'ONIROSE Ludodélire

Il n'en a pasmarre le Gerfaud de nous pondre **toujours d'excellents scénarios** ? Il n'en a pas assez ? Qu'est-ce qu'il lui faut ? Dire que celui-là aussi c'est le top of the top ? Bon ben voilà, c'est fait... Et tant pis pour les jaloux, ceux qui croient qu'il y a du copinage dans l'air. Ils ont qu'à crever le ventre à l'air en continuant à jouer aux Règles Aérées de Ballons & Baudruches... Au fait, **pas de règles optionnelles** cette fois-ci mais toujours de superbes illustrations de Florence Magnin.

MORIA Ice/Hexagonal

Cet **additif à JRTM** est très bien conçu, bien réalisé et fort intéressant. Il détaille... la Moria, cette fabuleuse montagne qui héberge **la cité des nains**. Tout y est, de la description d'une habitation typique d'une famille de nains jusqu'à l'autre du Balrog... Le souci du détail est omniprésent et le texte est constamment illustré d'exemples amusants et utiles. Un bon supplément qui peut être source de nombreuses heures de jeu...

LE CHAROIGNARD Jeux Descartes

Le Charognard est un **scénario pour la Table Ronde**, le jeu médiéval de la série « **Premières Légendes** ». L'histoire est relativement simple, tirée d'un fait réel. Il est cependant étonnant de trouver dans un scénario de jeu de rôle un organigramme de déroulement ainsi que des choix multiples à chaque situation...

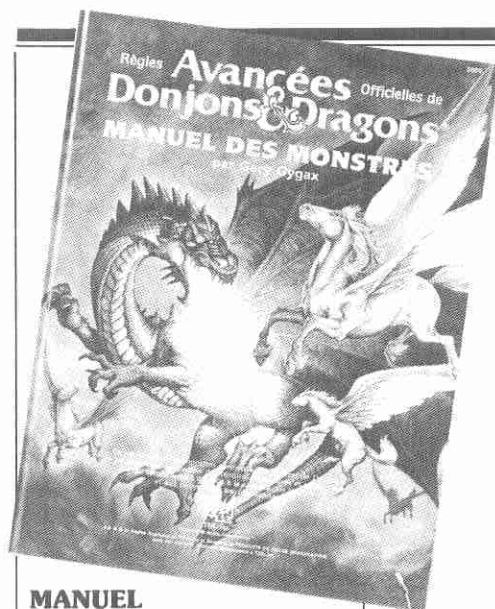
LES BLEUS DU SECTEUR MIT Jeux Descartes

Un **livret de campagne pour Paranoïa**, sortant un an après la version originale anglaise, Hill Sector Blues, dont nous vous avons parlé dans Chroniques n° 6. Ce volume vous permettra de jouer non plus de Vaillants Clarificateurs, mais des Patrouilleurs Bleus, de la Sécurité Interne, auxquels il ne peut pas forcément arriver les mêmes horreurs... On trouve dans ce livret une très intéressante aide de jeu sur le moyen le plus vicieux de créer une aventure dans le secteur MIT (justement là où patrouillent les bleus...).

ATLAS DE TRÉGOR Editions Dragon Radieux

Trégor est un **univers médiéval** adaptable à la plupart des jeux de rôle. Il existait déjà un livret de présentation de l'univers, une carte ainsi qu'un recueil d'aventures. L'atlas vient compléter la collection **en détaillant chaque région** : ses habitants, ses langues, ses mœurs, son gouvernement, etc. Le livret est consistant, bien illustré et bien écrit. Les cartes sont claires et pratiques, le texte est fort intéressant... Que demander de plus ?





MANUEL DES MONSTRES TSR/Transecor

La traduction du **troisième volume des règles Avancées de Donjons et Dragons** va certainement envahir vos clubs et vos chaumières. Ce volume bien fait propose une traduction fort correcte de son illustre prédécesseur. Pour les ignares, le Manuel des Monstres propose une multitude de créatures toutes plus perverses les unes que les autres... Il faudra vous habituer à lire « pourcentage d'être au gîte » au lieu de « % in lair »...



GLORANTHAN BESTIARY Creatures from Around the World Chaosium

Après Gods of Glorantha, et en attendant la sortie de World of Glorantha, dont la maquette a été vue au dernier Salon, Chaosium nous propose son **deuxième supplément consacré au monde de Glorantha**, l'univers runequestien de base.

Comme son nom l'indique, le Bestiary est un **recueil de créatures plus ou moins chaotiques**, destinées à peupler vos scénarios gloranthiens. En tout, ce sont soixante-deux types d'êtres pensants ou non, chaotiques ou pas... qui vont déferler dans les campagnes en cours de RuneQuest, dont quelques classiques (Babouins, Morocanth), plusieurs races de Trolls et beaucoup, beaucoup de nouveaux monstres.

Serait-ce une attaque du syndrome « Manuel des Monstres » ? En tout cas, la plus grande partie de ces créatures ne m'a pas semblé réellement indispensable pour une campagne gloranthienne bien menée. D'accord, on peut comparer les détails des chapitres du Bestiary et ceux des bouquins de TSR, mais RuneQuest est-il vraiment un jeu où les personnages

doivent rencontrer un nouveau monstre à chaque aventure ? La réponse donnée par chacun à cette question lui permettra de savoir s'il peut trouver son bonheur dans ce supplément.

CTHULHU NOW Chaosium

Une réussite à tout point de vue, ce livret de 140 pages ravira même ceux qui n'envisagent pas de quitter l'univers des années trente pour leurs campagnes de l'Appel. Il contient en effet **peu de références au monde d'aujourd'hui** (chacun est censé pouvoir avoir accès aux informations de base : prix, etc. facilement) mais contient, outre **quelques nouvelles compétences** (informatique, pilotage d'hélicoptère), **de nouvelles armes** superbement illustrées sur des pages dépliantes, et surtout **deux additifs** très attendus. Le premier, intitulé **Forensic Pathology**, détaille à travers l'évolution de la Médecine Légale tous les progrès de la science au service des investigateurs et de la police : empreintes digitales, analyses de sang, techniques d'autopsie, tout y est, jusqu'à un chapitre expliquant le fonctionnement des différents services de police aux USA (FBI, etc.) Cet article très complet est divisé en trois époques : 1890, 1920-1930, et le monde moderne... ce qui correspond, vous l'aurez noté, aux trois époques de l'Appel (avec Gaslight). Les amateurs de 38.Webley trouveront en outre un additif particulièrement intéressant : **table de localisation des blessures par balle** — sur les hommes et les monstres — avec un calcul de système de points de vie un peu plus sympathique pour les investigateurs (on peut enfin avoir un membre blessé et survivre...).

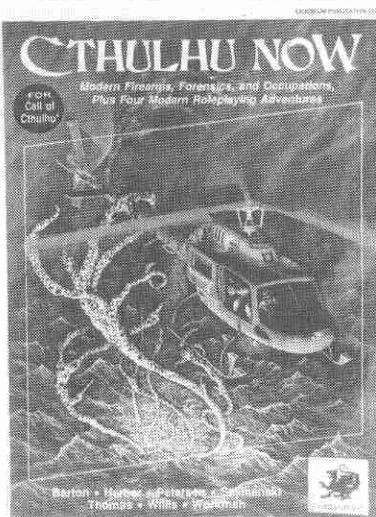
Les scénarios, comme d'habitude, sont la pièce de résistance. Keith Herber (Fungi de Yugoth...) a écrit un scénario, « **Evil Stars** », situé dans le monde du Heavy Metal. The city in the sea est un scénario très dérivatif de l'œuvre de Lovecraft... Mais les

deux plus longs scénarios sont des merveilles : dans « **Dreams Dark and Deadly** », les investigateurs sont impliqués dans un institut de recherches sur les rêves, où tout commence à aller de travers, dans une atmosphère de paranoïa rappelant les meilleurs moments de séries comme « Les Envahisseurs » ou « Le Fugitif » ; et dans « **The Killer Out of Space** », une navette spatiale s'écrase en plein Colorado avec à son bord... tee heee heee, tee heee heee, tee hhhee... (NDLR : Notre collègue subitement souffrant a été conduit à l'asile de Greenwood. Nous sommes dans l'impossibilité de terminer cet article, notre cama-

rade ayant tenté d'ingérer les vingt dernières pages de Cthulhu Now...).

SANDY PETERSEN'S FIELD GUIDE TO CTHULHU MONSTERS Chaosium

Ce catalogue tranche agréablement avec les habituels manuels de monstres par sa présentation quasi-scientifique, avec bibliographie, préface par l'éminent professeur Eliphas Cordvrip Fallworth, de Miskatonic U. (où ailleurs que dans l'Appel pourriez-vous trou-



**POUR
LES
JOUEURS
AVERTIS**

librairie - galerie
disques - jeux

le cercle

JEUX CLASSIQUES
WARGAMES
JEUX DE ROLE
FIGURINES
PUZZLES

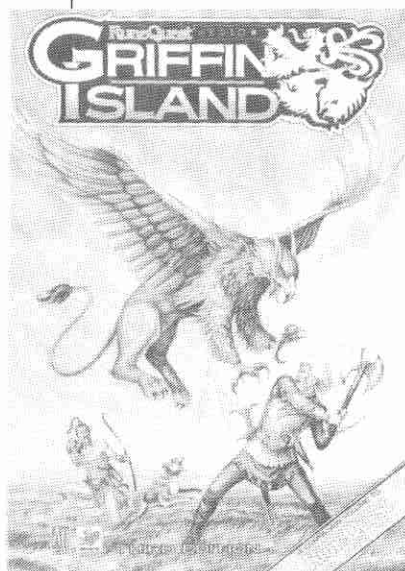
**JEUX
ELECTRONIQUES**
CASSES-TETE
LITTERATURE
SUR LE JEU

Centre

78630 ORGEVAL
Tél. 39.75.78.00

**10 H - 20 H
MEME LE DIMANCHE
FERME LE MARDI**

ver des noms pareils ?... A qui le dites-vous, mon bon Shub-Niggurath...). **27 monstres** y sont présentés au grand public, dans un style très détaché, avec des conseils pour les approcher, les photographier, etc... Les illustrations de Tom Sullivan sont **dignes de l'imagination de Lovecraft**, et l'humour pince sans rire de Petersen est le bienvenu : « La joie de découvrir votre premier Noir Chevreau traçant un sillon de mort et de destruction au milieu des bayous de Louisiane est un plaisir scientifique à nul autre pareil »...



GRIFIN ISLAND Chaosium & Games Workshop

La troisième édition de ce **supplément pour RuneQuest** détaille une **île entière**, pleine de PNJ et de rencontres étranges, permettant de jouer une campagne en extérieur au long de 10 scénarios, et de nombreuses suggestions de scénarios... **INDISPENSABLE** pour les fans de RuneQuest !.

HIGH STAKES GAMBLE TSR

Le monde de l'espionnage à l'écran est composé de beaux décors, peuplés de gens d'apparences et de nationalités diverses, de belles voitures et de jolies filles. Des poursuites acharnées jalonnées de dangers s'y produisent régulièrement.

High Stakes Gamble est un **supplément pour TOP SECRET S.I.**, prévu pour pouvoir réaliser tout cela chez soi. Matériel : trois livrets, une carte de Monte-Carlo et des fiches de véhicules. Les livrets sont consacrés, dans l'ordre : à **la principauté de Monaco et à Monte-Carlo** en particulier, détaillant tous les endroits intéressants de la ville, au rallye de Monte-Carlo et aux véhicules en général (nouvelles règles sur les véhicules, les courses...). Quant au dernier livret, il contient trois scénarios prévus pour des endroits du genre de Monte-Carlo...

Pas vraiment indispensable mais agréable et bien présenté, High Stakes Gamble intéressera tous les amateurs de films d'espionnage « fantasy ». Un regret : la quasi absence de fiches de PNJ dans le livret sur Monte-Carlo. Ma petite sœur aurait tant voulu vérifier si Steph' de Monac' était aussi faible d'esprit que nous le pensons tous !

THE OLD STONE FORT Battle Against Cherokee Spirits in '20s Tennessee Steve Jackson Games

Steve Jackson étend la gamme GURPS, avec un **scénario pour GURPS Horror**, situé dans les environs de Nashville dans les années 20. La disparition d'un vieux professeur amènera des « investigateurs » à explorer les ruines d'une ancienne construction indienne, le « vieux fort » du titre

(lequel existe réellement, notons-le au passage). Un chapitre très **bien documenté sur les mythes indiens** permet au MJ de parfaire ses connaissances en ce domaine. Pour finir, ajoutons que ce scénario est très aisément adaptable à d'autres jeux de rôle d'horreur.

Parmi les suppléments de GURPS, Steve Jackson nous avait déjà gratifiés du meilleur et du pire. The Old Stone Fort aurait plutôt tendance à nous réconcilier avec ce jeu.

COSMOS CUBED TSR

Codé ME1, ce **scénario pour Marvel Super Heroes** (advanced set), inaugure une série de trois (après les quatre scénarios de la série MX, très intéressants et originaux), consacrée aux démêlés de plusieurs héros avec un nouveau « Cube Cosmique » (l'Arme

Ultime succédant à la dernière Arme Ultime, et en titre jusqu'à l'apparition de la prochaine Arme Ultime), avec les Doyens (cf « Silver Surfer », paraissant en France dans Nova (Lug) actuellement), et probablement dans un futur proche, Galactus et les Krees.

Contrairement aux précédents faits pour nos propres héros, et où ils devaient éviter les combats (parce que nettement surclassés, entre autres raisons), celui-ci est prévu pour cinq personnages pré-générés, des gros bras de l'univers Marvel : Thor, Beta Ray Bill (Thor avec une drôle de tête pour les lecteurs francophones qui ne l'ont encore jamais vu), Silver Surfer, Nova (celle qui accompagne Galactus, pas le petit mickey qui avait porté le nom avant), et (un peu plus subtil quand même dans les comics), Dr Strange. Une équipe toute en finesse, ne dites pas qu'on ne vous a pas prévenus...

Jeux de plateau



BATTLETECH Fasa/Hexagonal

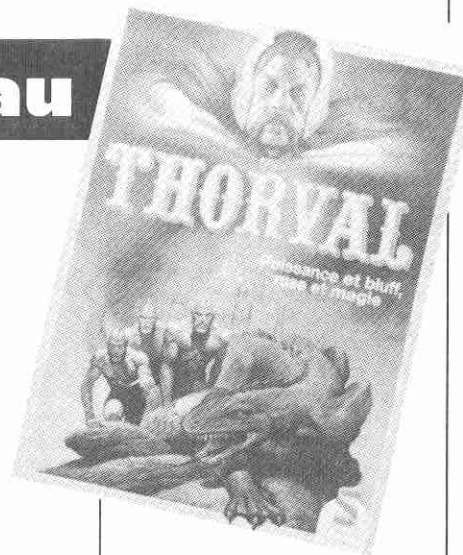
Que Nyarlathotep m'ait en sa très sainte garde, je crois rêver ! J'ai sous les yeux un nouveau jeu qui sort précisément au moment prévu et annoncé par l'éditeur... Je sens la trace d'un coup de main du Malin sous cette opération ou peut être bien d'Azathoth ? Quelqu'ait pu être le prix du pacte passé entre Hexagonal et les Forces Obscures, on ne peut que se féliciter de ne point pouvoir associer à BattleTech le qualificatif « retard » qui frappe actuellement de son sceau nombre de jeux et parutions...

Ceci dit, le jeu n'est pas nouveau et nombreux sont ceux qui en connaissent déjà l'édition américaine. Le thème ? **Des combats**

de robots géants au 31^e siècle. Le matériel proposé est de bonne qualité, les règles sont relativement claires et bien présentées. Le jeu en lui-même plaira par son **côté destructeur**, qui a déjà fait le succès de Blood Bowl...

Nouvelle règle pour GUILLOTINE Avril et Floréal

Ce sympathique jeu sur la Révolution Française est dès maintenant disponible avec une nouvelle règle, **plus simple, plus claire** et supprimant un bon nombre de lancers de dés. Mieux. Au fait, vous devez pouvoir vous le procurer plus facilement puisqu'il est dorénavant distribué par les Jeux Actuels. Merci à eux.



THORVAL Schmidt France

Monstres, dragons, trésors et chevaliers envahissent peu à peu les jeux de société traditionnels. Nous voici donc projetés dans le petit royaume de Thorval dans une chasse au pouvoir mouvementée. Ce jeu d'aventure de Garrett J. Donner, bien que relativement **simple**, offre de multiples possibilités tactiques à travers des **systèmes originaux**. Citons en vrac : de nombreux pions soldats qui ne se déplacent pas fustidieusement à chaque tour ; des orcs méchants et encombrants joués aléatoirement mais sur un système bien réfléchi qui les pousse à agir très logiquement ; un médiateur qui rend de nombreux services ; des trésors (réels et leurreux) à répartir secrètement par les adversaires ; des combats où l'attaquant ne peut faire perdre à son adversaire plus d'unités que sa puissance de combat... **Un jeu très agréable** servi par un matériel joli et pratique : de petites boîtes sont même prévues pour trier les pions par couleur...

la COMPAGNIE des JEUX de RÔLE



Présente

LES PLATEAUX D'AVENTURE

2 MODELES :

MODELE QUADRILLE

...A L'ECHELLE DES FIGURINES
DE JEUX DE RÔLE



MODELE "HEX"

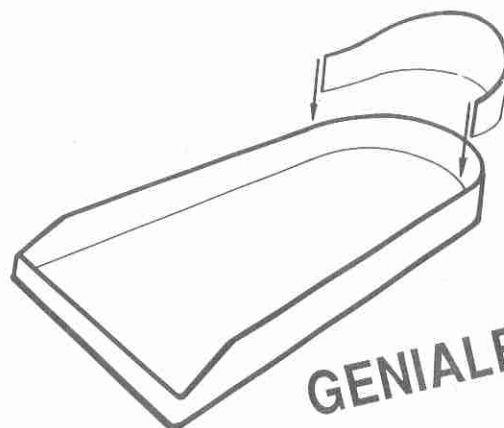
TRAME D'HEXAGONES DE 2,5 cm
COMPATIBLE AVEC TOUS
LES WARGAMES



PLATEAUX BLANCS EFFAÇABLES A SEC
EXISTENT EN PLUSIEURS FORMATS
MODULABLES ENTRE EUX.

LA PISTE INFERNALE

PISTE DE DÉS SPECIALEMENT CONÇUE
POUR LES JEUX DE RÔLE :
FORMAT, DESIGN, ASTUCES...



L'ECRAN DU MAITRE



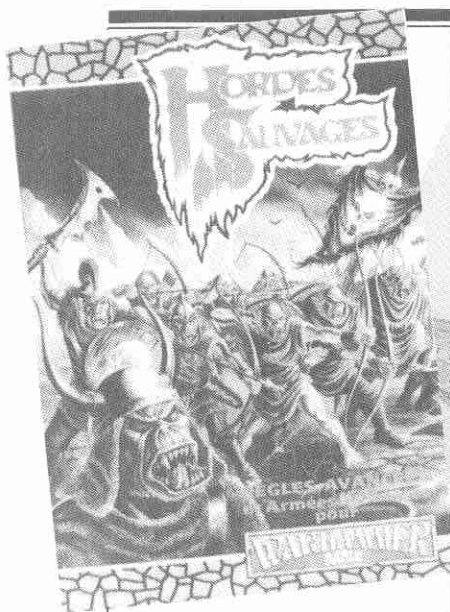
VALABLE POUR TOUS
LES JEUX DE RÔLE
AU MAITRE D'INSERER
LES TABLES DE SON CHOIX.

NOUVEAU !



EN VENTE CHEZ TOUS LES SPECIALISTES

CJR 19, rue du Dr Arnaudet 92190 Meudon



HORDES SAUVAGES Agmat

Premier supplément en français pour Warhammer Battle, Hordes Sauvages est la traduction de Ravening Hordes dont on vous a déjà touché un mot lorsqu'il est sorti. Ce supplément détaille bon nombre d'armées complètes avec les leaders, les monstres, etc. De nouvelles règles développent également des points particuliers laissés dans l'obscurité par les règles de base.

L'ARC ET LA GRIFFE Speel et Socomer

Sous la forme d'un recueil « hard back », vous trouverez là les règles d'un jeu de guerre (avec figurines) fantastique. Je n'y ai pas joué mais des personnes de confiance m'ont dit que c'était un bon jeu... Néanmoins, six mois après la sortie en fanfare de Warhammer Battle en français, on peut se demander si les auteurs et les éditeurs n'ont pas raté le coche en sortant une édition de qualité très moyenne, à un prix élevé et qui nécessitera un errata volumineux ?

DORADA Ravensburger

Un petit jeu de réflexion simple à assimiler et rapide à jouer. Les 4 joueurs maximum disposent chacun de 4 pions qu'ils doivent tenter d'emmener de la case de départ à la case d'arrivée, le long d'un parcours assez court. Mais la difficulté intervient du fait que ce parcours est parsemé de « trous » dans lesquels un pion qui tombe est retourné et se transforme en pont jusqu'à la fin de la partie ; heureusement, chaque joueur choisit parmi ses pions celui qu'il va avancer. Le calcul final des

points entre pour une grande part dans la stratégie de Dorada puisque les pions parvenus au terme du parcours sont empilés et leur valeur varie selon leur ordre d'arrivée.

L'HERITAGE DE MALONEY Ravensburger

D'abord, une boîte superbe ment illustrée et un matériel agréable, points communs de tous les jeux de cet éditeur. Le background du jeu est sympa, avec des petits relents de mafia pas désagréables. Le vieux Maloney, comprenez « Le Parrain » meurt, laissant un héritage à base de prohibition, de jeux et certainement d'un tas d'autres activités que la vocation d'éditeur grand public de Ravensburger empêche de citer. Les joueurs incarnent donc ses héritiers et vont se livrer à une course à l'héritage un peu trop pacifique à mon goût. Concrètement, les joueurs vont devoir effectuer un périple dans différentes villes, selon des cartes qu'ils ont en main et qui leur octroient un certain nombre de points selon le jour de la semaine où ils y parviennent. Les choses se compliquent sensiblement lorsqu'on sait que tous ces braves héritiers se balladent dans la même voiture, mise aux enchères chaque matin et conduite par celui qui « paye ». Des mécanismes du jeu intéressants et originaux pour un jeu assez familial.

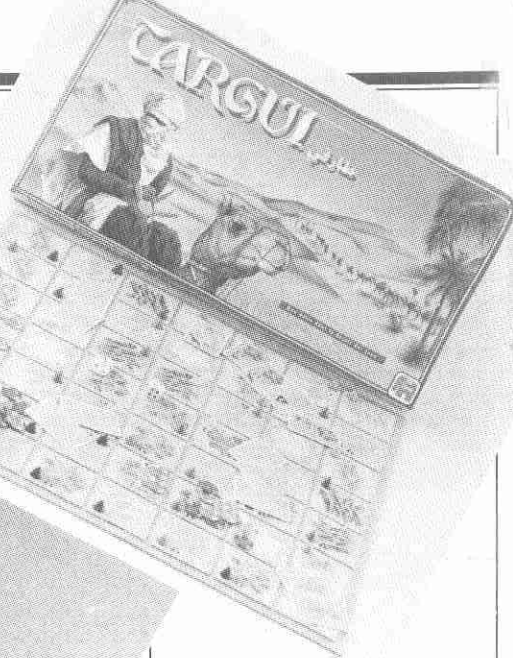
RIO RANCHOS Edité par les auteurs H. Roualdes et E. Marrot

Après l'espace, les républiques bananières, les mille et une nuits, voici le Far-West ! Chaque joueur dirige d'une main de fer dans un

« riding glove » l'ascension sociale et surtout pécuniaire d'un cow-boy. Ce cow-boy, le « boss », achète des ranches, engage des cow-boys pour garder son bétail et ses chevaux, cultive ses terres... Tout cela pour gagner de jolis billets verts. Mais il s'apercevra vite qu'il est plus rapide de les gagner en attaquant le train ou des banques, en volant le bétail du voisin, en descendant le « boss » d'un autre joueur pour toucher la prime (on n'attaque pas impunément une banque !). Le but du jeu est soit simplement d'être le plus riche, soit de devenir le maître incontesté de la région en ayant dans sa poche maires, sénateur et marshall à coup d'élections truquées, de trafics d'influences, d'alliances ou de menaces. Les règles sont relativement simples mais une phase de jeu peut s'avérer longue si tous les joueurs ne les possèdent pas parfaitement ; au début, mieux vaut jouer à trois ou quatre plutôt qu'à cinq ou six. Bravo aux auteurs qui ont eu le courage d'auto-éditer un jeu au thème original et aux possibilités multiples.

Dernière nouvelle : un errata... Sur la feuille « descriptif des cartes », il faut lire : cartes à dos rouge : achetées ; cartes à dos vert : piochées. Dans le livre de règles, paragraphe « tableau des convois », il faut lire 11 et plus (à la dernière ligne).

Vous pouvez commander directement Rio Ranchos contre 150 F (port et emballage inclus) à Cible/Acal, 25 b allée de Vilgénis, 91370 Verrières le Buisson.



TARGUI Jumbo

Chaque joueur prend en main la destinée d'une tribu de nomades et a pour objectif de devenir maître du territoire que les joueurs se partagent. Pour cela, il va falloir faire la guerre, gérer des territoires pour acheter des chameaux, éviter les catastrophes naturelles, passer des alliances...

Evolutif, le plateau de jeu se compose de 49 territoires, de plusieurs types, disposés en carré mais répartis aléatoirement. Ces territoires ont des valeurs différentes et apportent soit des avantages lors des combats, soit des « revenus ». Tous les mécanismes de jeu sont simples, intelligents et originaux et font de Targui un excellent jeu de simulation, comparable par son intérêt et la qualité de son matériel aux plus grands du genre... Quand on sait en plus que c'est accessible au grand public, on ne peut qu'applaudir.

5 énigmes pour ORIENT EXPRESS Jumbo

Orient Express, sorti l'année dernière, proposait à plusieurs joueurs de résoudre des énigmes policières (un meurtre différent par énigme). L'action se situe dans un train et chaque joueur doit s'y déplacer pour recueillir des informations (témoignages, indices) permettant de trouver, par recoupements, la solution de l'énigme. Le jeu en lui-même est assez intéressant bien que les 10 énigmes proposées dans la boîte de base soient de qualité assez inégale et que certaines situations se reproduisent un peu trop souvent. Voici donc une extension qui nous propose 5 nouvelles énigmes, tout à fait dans la lignée des précédentes...

Dès début juillet, vous allez pouvoir trouver chez votre marchand de journaux favori le premier CHRONIQUES D'OUTRE MONDE HORS SÉRIE !!!... Son nom ? BOUNTY KILLER... Il fait le point sur l'état actuel de l'AVENTURE SOLO sous toutes ses formes : livres et BD interactives, jeux informatiques et minitel... C'est aussi le plein d'aventures pour l'été... Attention ! Ce numéro est HORS ABONNEMENT et ne remplace en aucun cas le numéro 13 de CHRONIQUES qui sortira fin juillet...



MAI 68 Jeux Rexton (3^e édition)

Vingt ans déjà... Je les vois d'ici les porte-paroles de la génération actuelle, brandissant la bannière de la jeunesse pour noyer dans le flot des « faits historiques » ce qui est considéré comme la plus importante révolution moderne ayant bouleversé, jusque dans ses racines les plus profondes, la société française... Au-delà de l'intérêt qu'apporte un « objet » pour nous remémorer cette épopée, Duccio Vitale et François Nedelec ont fait de Mai 68 un jeu intéressant qui retrace les affrontements entre étudiants et CRS, pendant les émeutes de Mai 68 au Quartier Latin (qui l'eut cru?...). Le but du jeu est simple : le joueur qui dirige les étudiants doit essayer de « dé-paver » le maximum de rues, celui qui dirige les CRS doit l'en empêcher. La mécanique du jeu allie **stratégie et tactique**, avec un **zeste de hasard** (cartes événements), le matériel est **soigné et de bonne qualité** (par rapport à l'édition précédente!), des « slogans souvenir » se dévoilent lorsque sous les pavés apparaît la plaque. Mais il vous faudra une bonne demi-heure de préparation pour monter le puzzle, de préférence chaque moitié séparément...

GUET-APENS Jeux Descartes

Guet-Apens est un jeu de guerre avec figurines où l'unité



de jeu n'est pas un groupe (de soldats, de cavaliers...) mais un individu. L'idée forte est donc la même que celle de Cry Havoc, Siège & Co. Simplement, au lieu d'utiliser des hexagones, Guet-Apens permettra aux as du mètre-ruban de s'exprimer pleinement... Le matériel fourni, « copieux » et de bonne qualité, nous offre des planches illustrées à découper et à coller pour **fabriquer des décors** (maisons...) en volume, ce qui est bien pratique pour visualiser les actions. Ayant reçu le jeu juste quinze jours après le « bouclage » de Chroniques, nous n'avons pas pu le tester, mais nos oreilles, véritables ramasse-miettes de cette grande table qu'est le milieu du jeu, nous ont fait parvenir l'information suivante : Guet-Apens est un bon jeu, réservé malgré tout à un public averti en raison de sa complexité...



Arkham Horror

The Boardgame for Monster-Hunters



ARKHAM HORROR Chaosium

Ce jeu de plateau pour Chasseurs de Monstres, comme le souligne le logo, a de quoi surprendre. J'avoue que je me méfiais un peu. Devant l'avalanche de jeux clinquants mais totalement monotones après la troisième partie, et uniquement destinés à vider les poches des joueurs pour emplir celles des producteurs, on aurait pu craindre que Chaosium n'ait tenu à peu près ce langage :

- Dites, mon cher Petersen, l'Appel de Cthulhu vous a rendu riche et célèbre ?
- Oui, mon cher Stafford...
- J'ai un moyen de devenir encore plus riche et célèbre...
- Je suis toute ouïe, ô directeur vénéré...

— **CALL OF CTHULHU, THE BOARDGAME !!!** (éclairs, tonnerre, tempête à l'extérieur + musique de Jerry Goldsmith...).

— Par Azathoth, Stafford, nous ne pouvons pas commettre un tel blasphème... Nous ne pouvons pas nous ridiculiser comme la plupart des autres compagnies en publiant un jeu juste pour amuser le client... Call of Cthulhu est un jeu d'ambiance, pas un catalogue de tables et de règles optionnelles...

— C'est ça ou la crypte, Petersen !

Fiévreusement, nous avons attendu le résultat de cette union blasphématoire (Lovecraft + boardgame) avec une certaine angoisse. Heureusement, la Force a encore une fois vaincu la Ténacité, et Chaosium nous a (encore, diront certains) pondu un bijou. La boîte de jeu illustrée par Tom Sullivan donne le ton : basée sur la couverture de l'édition originale, elle montre un couple d'investigateurs avançant dans le noir vers un bâtiment de la Miskatonic University, tandis qu'une bonne douzaine de monstres les encerclent lentement. « Arkham Horror », dit Sandy Petersen, est l'exemple de ce qui pourrait arriver de pire dans une campagne de l'Appel. Des centaines de monstres défilent dans la rue, les investigateurs sont armés de bazookas, tirent aux lance-flammes dans l'université, les PNJ sont tous sortis d'un cauchemar de John Carpenter, des portes dimensionnelles s'ouvrent dans les salles de bains, tout bon libraire possède un exemplaire original du Necronomicon, et les Grands Anciens vous emmènent sans hésiter à Leng ou Caeleano d'un coup de dés...

C'est effectivement **Lovecraft revu et corrigé par Dino de Laurentiis**. Les règles sont de moyenne complexité. Les investigateurs doivent fermer des portes dimensionnelles qui s'ouvrent dans et autour d'Arkham, en combattant les monstres qui en sortent et en tentant d'éviter de perdre trop de points de santé mentale.

Les investigateurs sont amenés à s'entraider tant que les monstres ont le dessus, mais ont ensuite intérêt à se tirer dans les pattes vers la fin du jeu, pour gagner le titre prestigieux de Sauveur de l'univers ! La carte d'Arkham est superbe, les pions et les cartes reproduisent les objets magiques et les monstres rencontrés, les dollars sont frappés à l'effigie de Lovecraft... Le tout a une **savueur très particulière**, à mi-chemin entre Toon et l'Appel de Cthulhu.

HEROES for DUNGEONQUEST Games Workshop

A peine **Dungeonquest** est-il sorti (voir Chroniques n° 11), que Games Workshop lance sur le marché cette **extension**. On y retrouve une série de cartes permettant de jouer treize nouveaux personnages outre ceux déjà contenus dans la boîte de base : ici un gladiateur, un guerrier du Chaos, un ninja, un voleur, une magicienne... On est bien loin du jeu de rôle, je le répète, mais Dungeonquest peut faire passer un bon moment, malgré la simplicité de son mécanisme... Ah, j'oubliais, la boîte contient treize figurines métalliques très bien finies. Il ne vous reste plus qu'à acheter quelques monstres (doux bruit de tiroir-caisse...).

TALISMAN TIMESCAPE Games Workshop

Cet additif pour **Talisman** permet aux joueurs de se perdre dans les **méandres du continuum espace-temps** et d'y affronter des nouveaux ennemis : cyborg, chainsaw warrior, savant fou, space marine, ou des périls nouveaux : zone irradiée, plan astral, quatrième dimension. Le tout manque singulièrement de cohérence, mais ce n'est pas le but recherché. Les illustrations du plan et des cartes sont belles... et le tout pourra plaire aux joueurs de Talisman qui ne s'embarassent pas trop de l'univers médiéval de départ.

REVE DE JEU

L'association Gael propose à tous les glandus qui ne savent pas quoi faire cet été **un stage de jeu du 1^{er} au 16 août**. Au programme : jeux de rôle, wargames, jeux de société mais aussi murder party et grandeur nature. Tout cela se déroulera dans un cadre sympa : une station touristique du Vercors (Vassieux) et avec la participation de spécialistes... Pour tous renseignements, écrivez à : Rêve de Jeu/Gael, 12 rue du Boeuf, 69005 Lyon, ou téléphonez au 78 60 88 49, aux heures de bureau, ou au 78 38 25 41 après 20 h.

MINIATHEQUE

La Guilde des Maîtres Bâtisseurs envisage de commercialiser des décors pour jeux avec figurines (25 mm). **Ces éléments de décors sont modulables** (genre Aquila) **et fabriqués en résine**. Peut-être en boutique prochainement ? Miniathèque, 72 rue Denouil, 13016 Marseille. Tél : 91 03 79 83 ou 91 03 63 69.

CERCLE AUVERGNAT DE LUDOPHILIE

Cette nouvelle association nous demande de vous faire parvenir le message suivant : « Oyez oyez, gentes damoiselles et preux damoiseaux !!! Oyez la naissance en pays arverne du Cercle Auvergnat de Ludophilie qui, en sa grande sapience, se fait joie de réunir les emites du jeu et de leur faire découvrir tous les mondes oniriques créés pour le plaisir ludique. Pour tout renseignement, contacter Le Cercle Auvergnat de Ludophilie, Hall de la gare routière, 69 bd Gergovie, 63000 Clermont Ferrand. Tél 73 35 53 61. »

On aurait tout de même aimé plus de précisions...

CJR

Le serveur minitel de jeu CJR, dans l'optique d'améliorer la qualité des dialogues entre joueurs, a créé différents **forums thématiques** : Le Seigneur des Anneaux,



Star Wars, etc... Ce serveur s'ouvre également aux jeux de plateaux. A suivre.

MINIBRIQUE

Destinés à l'origine aux modélisateurs, ces **mini matériaux de construction** peuvent être utili-

sés à des fins ludiques : construire (brique par brique !) un château, un manoir, etc... Plusieurs échelles existent, dont une qui colle très bien avec la taille de nos figurines de jeu de rôle. Des renseignements ? Ecrivez à R & R Desrue, 27850 Mesnesqueville. Tél : 32 49 06 26.

L'INSOLENCE A LA CARTE : 36.15 TODAY

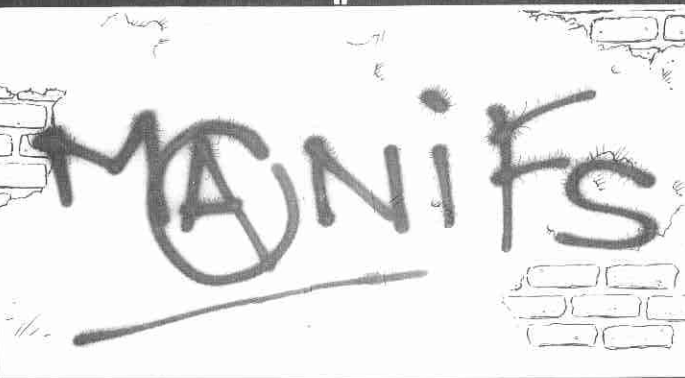
PARIS

Le 17^e festival international du film fantastique et de science-fiction se déroulera du 17 au 26 juin inclus au cinéma « Le Grand Rex » (bd Bonne-Nouvelle) de 19 h 30 à 0 h 30. Il comprendra une compétition de longs-métrages inédits, et une compétition française de courts-métrages inédits.

Trois jurys jugeront la compétition et décerneront les prix : un de personnalités, un de critiques et un troisième du public (les spectateurs sont invités à voter). Vingt-deux longs métrages seront projetés, appartenant tous au cinéma fantastique ou SF ou « épouvante », « horreur », « merveilleux ». Pour tous renseignements téléphonez au 42 36 83 97. Les billets seront en vente à partir du 16 mai, dans les FNAC et au Rex.

STRASBOURG

Le C.L.A.S. « A », la Cie du Graal et la Boutique Philibert organisent un Donjon grandeur nature, du samedi 30 juillet à 12 h, au dimanche 31 juillet à 12 h, à une trentaine de kilomètres de Strasbourg, parmi les ruines et les sapins. Le coût de ce DGN médiéval et fantastique est fixé à 200 francs par personne, tout compris (costumes, armes, équipement, nourriture...). Pour le meilleur aventurier (celui jouant le mieux son rôle), un jeu à gagner offert par Philibert. Inscriptions dès fin mars chez Philibert (Relais Descartes), 12 rue de la Grange, 67000 STRASBOURG. Tél : 88 32 65 35.



PARTENAY

Paradoxe organise les 16 et 17 juillet un jeu de rôle grandeur nature, médiéval et semi-historique, sur un scénario faisant suite à celui de l'année dernière, « le Fils Prodigue ». Les anciens joueurs auront la possibilité de reprendre leur personnage. Les nouveaux venus pourront, bien entendu, se joindre à l'aventure. Inscriptions et renseignements : Paradoxes, 27 bd Malesherbes, 75008 PARIS. Tél : 42 66 56 00.

AIX-EN-PROVENCE

Du 28 au 30 juillet 1988 se déroulera un festival de jeux de rôle à Aix-en-Provence, au Forum des Cardeurs. Au programme : des expositions, des démonstrations, un forum des créateurs, plusieurs conférences, de la poésie, des animations en semi-réal et... un banquet médiéval (sur réservation). Chic ! Il n'y a pas de tournois. Renseignements à la boutique Archimage, 15, rue des Marseillais, 13100 Aix-en-Provence. Tél. : (16) 42.58.54.00.

TARBES

Le club **Stratégies et Sortilèges** organise les 25 et 26 juin à la FJT de Tarbes un tournoi portant sur Rêve de Dragon, Bushido et Stormbringer avec le concours du Relais **Le Joueur**. Renseignements le week-end au 62 93 35 63. Demander Pascal.

LEVALLOIS PERRET

Trahison ! et Belphegor Association organisent le 3^e congrès des Traîtres, les samedi 4 et dimanche 5 juin de 10 h à 20 h au 39 rue de Lorraine, Levallois-Perret (M^{me} Louise Michel). Au programme : tournois, Diplomacy, Civilization, Le Lys et l'Aiglon (jeu publié en encart par CB pour le championnat de France de wargames), Tank Leader, Supergang, etc. Buffet prévu. Inscriptions sur place, 35 F. Renseignements : Sébastien Crozier, 119 rue Lecourbe, 75015 Paris, tél : 64 68 42 13 ou Xavier Blanchot, tél : 45 48 21 68.

LES MUREAUX

La Médiathèque des Mureaux (78), Aérial et les Loups de l'Apocalypse organisent un tournoi d'AD&D, règles avancées, les 4 et 5 juin prochains. Ce tournoi aura pour cadre la prise de Meulan/Les Mureaux par Duguesclin en 1364. Sont également prévus une exposition-démonstration, des tables d'initiation, un concours de figurines. Date limite d'inscription : 3 juin 1988. Renseignements : Patrice Grell, Médiathèque des Mureaux, Hôtel de Ville, 78135 Les Mureaux cedex. Tél : 30 99 92 12, poste 491.

ST QUENTIN EN YVELINES

Le club **L'Arche Perdue** organise un jeu de rôle grandeur nature légendaire des Celtes, les 18 et 19 juin. Les équipes comporteront 7 joueurs. Prix : 170 francs. Pour tous renseignements contacter Philippe aux : 34 61 18 05, 30 51 45 10, 30 51 16 88.

VERCORS

Une compilation des ambiances des jeux « Maléfices » et « L'Appel de Cthulhu » pour un grandeur nature : c'est ce que vous proposent **Les Ludophiles de Cergy (95) et le relais Descartes Moi-Jeux à Valence**. La manifestation se déroulera dans le parc Naturel Régional du Vercors entre le 13 et le 21 juillet. Coût : 800 francs. Pour de plus amples renseignements, Franck au 30 73 27 21 (dép. 95).

LES HORRORQUERIES DE L'FANG

Chers amis des pages kùltùrelles, bonjour !

Dans un souci toujours renouvelé d'éviter à ses lecteurs de mauvaises lectures, Chroniques me permet encore une fois de sélectionner le bon grain de l'ivraie, et de vous conseiller les BD les plus salaces, les musiques les plus malsaines, les livres les plus obscènes... Profitons-en !

Commençons par la BD, en gardant en mémoire ce petit texte de Guy Vidal lu dans le dernier *Pilote-Charlie* : « Les critiques, pour être crédibles, devraient avoir la politesse de se donner presque autant de mal que les créateurs. A quoi ça rime d'expédier en une phrase hérissée un boulot de dix ans ? ».

FRONT DE L'EST Werner et Algœt (Ed. Ansaldo)

La bande dessinée révisionniste est née.

FRONT DE L'EST, de Werner et Algœt, publié en Belgique aux éditions Ansaldo, arrive en France sans grand tintamarre. Une énième histoire de guerre, au graphisme très correct, dans la lignée de Circus et de Vécu... Cette histoire de soldats belges engagés aux côtés des nazis contre les communistes pendant la seconde guerre mondiale aurait pu être acquittée au bénéfice du doute... Dans la

grande lignée « quelle saloperie la guerre... », elle n'innove pas vraiment. Jean d'Artois, engagé dans la légion « Wallonie », y connaîtra la violence brutale (en une seconde, ce fut l'enfer !), la franche camaraderie (tu peux déjà être content d'avoir quelque chose dans ta gamelle ! Pense aux gars de Stalingrad !) et autres joyeusetés dignes des romans de quai de gare... Malins, les auteurs s'attachent à montrer les deux faces du décor... On s'attarde longuement sur les cadavres mutilés de prisonniers allemands (sans insister trop longuement sur le fait que ce sont des militaires) et l'on a une pensée

émue pour les civils russes abattus par la SS (Ainsi c'est donc vrai. Les nazis ne valent pas mieux que les Russes. Quelle horreur ! Jamais l'humanité ne pardonnera de tels crimes ! Que faire, bon Dieu ?).

Et Dieu, justement, dans tout ça ?

Il est omniprésent, depuis les messes auxquelles assistent régulièrement ces « croisés de l'Occident » jusque dans les imprécations de Léon Degrelle, fasciste pro-nazi notoire, dressé en figure mythique et dernier rempart de l'Humanité contre la Barbarie... Il y a des salauds chez les Allemands, bien sûr, des violeurs même (une curiosité malsaine pousse Dartois à observer la scène. Encore ébranlé par les événements, il ne veut pas abuser, lui aussi, de ces malheureuses victimes.), mais ces salauds ont du style, et préfèrent se suicider plutôt que tomber aux mains de ces « chiens de Rouges »...

On ressent donc un malaise certain à la lecture de cette BD, mais cette « croisade des soldats perdus » pourrait sembler relever d'un souci de vérité historique : ces hommes ont existé. Nous ne pouvons passer sous silence leur sacrifice... Malheureusement, l'éditeur a cru bon de nous assener une préface de Thierry Martens qui remet les choses en place... On y lit que le choix de l'un des deux camps (la résistance ou la collaboration) était aléatoire, que « les héros restent une infime minorité. La majorité silencieuse attendait que se dégage le vainqueur final pour brandir son drapeau et acclamer les troupes... La vie ne valait pas tripette entre tous ces fous s'entretenant par chauvinisme imbécile. »...

Plus loin, on met en balance les atrocités nazies et les bombardements alliés. Pour ceux qui n'ont

pas compris, on enfonce le clou : « Les soldats internationaux de l'Europe brune... avaient conscience d'être les derniers croisés venus de tous les coins de l'horizon pour détruire... le communisme... Ils ignoraient l'existence des camps d'extermination, mais avaient découvert le chamier de Katyn... » Preuve irréfutable qu'à l'époque, il fallait être une belle ordure pour s'engager contre l'Allemagne. D'ailleurs « les conscrits — au côté des Allemands — de la dernière heure ne s'engageaient pas par vulgaire intérêt comme tant de résistants de la dernière heure, qui se découvrirent une vocation derrière les libérateurs alliés... »

Voilà... On pourrait citer ad nauseam cette prose putride annonçant « une grande première dans la production bédéique européenne ».

Et pour ceux qui accueilleront cet immonde comme une simple péripétie dans une actualité trop chargée, gardons-en simplement la conclusion en mémoire, quitte à en pervertir le sens : « Il n'y a pas d'avenir pour les peuples qui refusent de combattre lorsque l'heure en est venue. Trop de loups rôdent sur cette planète pour croquer les brebis. »

120, RUE DE LA GARE Tardi (Ed. Casterman)

Un rayon de soleil après ce magma putride. Rayon de soleil blafard, comme toujours chez Tardi, mais qui ne manque pas de charme. 1940, la France occupée. Nestor Burma, le détective privé inventé par Léo Malet, enquête

36.15 TODAY, TOUT POUR PLAIRE

Côté musique...

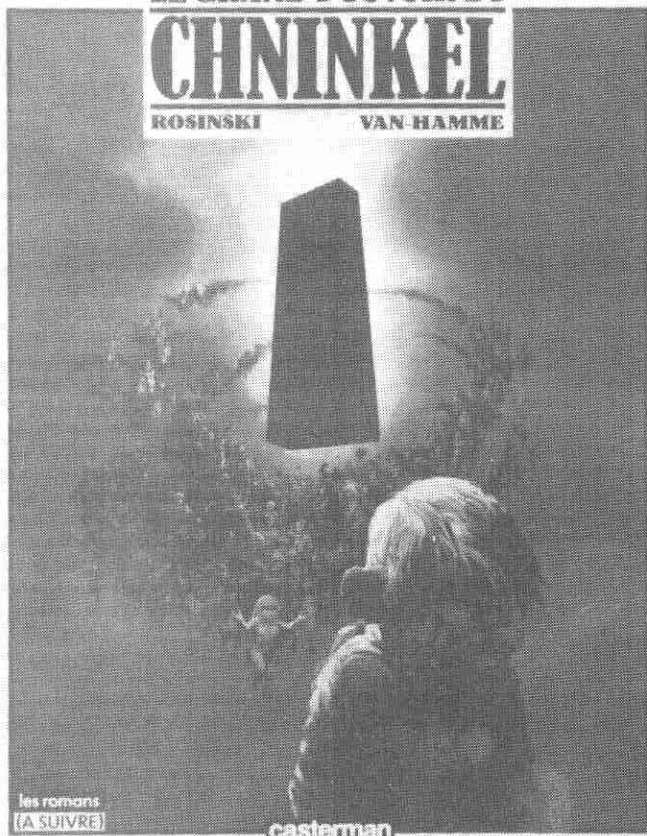
Chez Silva Screen, Jerry Goldsmith nous pond une de ses musiques de film dont il a le secret pour **RENT-A-COP**, un thriller avec... Burt Reynolds et Liza Minnelli... (Silva screen film 025, import Pathé Marconi). Quelques morceaux bien speedés, avec quelques réminiscences de l'excellente bande sonore originale de **EXTREME PREJUDICE**, n'arrivant pas cependant à éviter l'aspect « soupe hollywoodienne » de cette production. Espérons que Jerry Goldsmith, certainement le meilleur compositeur de bandes sonores de ce côté-ci d'Aldébaran, ne se mette pas à pondre des B-O-F à la cadence de deux par mois, comme avant lui le regretté Ennio Moriconne...

FLOWERS IN THE ATTIC, de Christopher Young (Varèse sarabande STV 81358, import Pathé Marconi), de facture très classique pour une histoire gothique d'enfants-martyrisés, est plus envoûtant. Musique somptueuse, symphonique, rappelant les compositeurs russes (Prokofiev, Rachmaninov...), et y incluant des chœurs d'enfants...

Finalement, **THE SERPENT AND THE RAINBOW**, de Brad Fiedel (Varèse sarabande STV 81362 import Pathé Marconi) est la bande sonore du prochain Wes Craven (Les Griffes de la Nuit...). Pour cette histoire de vaudou en Haïti, le compositeur a intégré des rythmes traditionnels à une œuvre résolument moderne, très « thriller », le tout donnant un résultat proprement angoissant. Le must du mois !

**LE DELIRE AU BOUT
DES DOIGTS... 36.15 TURBIGO**

LE GRAND POUVOIR DU
CHNINKEL
ROSINSKI VAN HAMME



sur le meurtre d'un de ses collègues commis devant ses yeux en pleine gare de Lyon-Perrache. L'histoire est rocambolesque, mais même si on a du mal à suivre, le charme opère. La France de 1940, on l'espère, avait cette gueule-là. Au lieu des croisés de l'Occident, de braves types heureux d'échapper encore quelque temps à la mort...

Signalons chez **Kesselring** **ROCK MONSTERS de Dussex** ; une panoplie de caricatures subtiles et cruelles de toutes les plus grandes stars du rock des années 80... Samantha Fox y vaut son pesant de cacahuètes. Toujours aux éditions Kesselring, **LES TONKINOISES de Bouchart et Prost** est un recueil d'histoires sombres et sordides ayant comme point commun le Tonkin, un vieux quartier de Lyon. Le dessin n'est pas extraordinaire mais il se dégage de cet album une ambiance intéressante et très prenante.

MEMOIRES DE CORTO MALTESE
Hugo Pratt
(Ed. Casterman)

Un recueil de dessins et de photographies, un scrap-book du début du siècle vu à travers les yeux d'un héros aventurier hors-pair. Les grandes figures mythiques des années 1900 à 1930 y défilent, de Raspoutine à Butch Cassidy... Un drôle de supplément pour l'Appel de Cthulhu !

La grande et merveilleuse surprise de ce mois-ci, nous la devons à **Rosinski et Van Hamme**, toujours aux **Editions Casterman**.

LE GRAND POUVOIR DU CHNINKEL, loin des aventures de Thorgal, est une œuvre riche en rebondissements, une aventure palpitante que l'on peut lire au premier degré, mais qui ne cache pas ses racines : *références à Tolkien, à 2001, aux grands mythes de la création*, cette bande dessinée tranche par la juxtaposition d'un dessin rond, enfantin, avec la plus extrême noirceur au niveau du scénario. J'on le Chninkel, petit « hobbit » esclave condamné à mourir dans les guerres absurdes des races supérieures, reçoit en songe un message de U'N, le Maître Créateur des Mondes. A lui de faire cesser la violence sur cette planète barbare, ou U'N détruira toute son œuvre... Voilà J'on, sûr de sa mission et de son « grand pouvoir », parti dans une quête impossible où la Force et le Mal auront raison de ses pauvres efforts. On pense souvent au Nouveau Testament en lisant cette bande dessinée, et la naïveté de J'on rappelle par moment l'« innocence » du Christ. Rosinski et Van Hamme ne grossissent pas le trait, mais se permettent quelques clin d'œil, telle cette Cène revue et corrigée, ou la Crucifixion finale. Un livre beau et terrible sous ses apparences de bande dessinée pour enfants. Un livre déroutant qui continuera à vous hanter longtemps après en avoir refermé la couverture. ●



Pour ce qui est des bouquins, signalons juste la réédition chez Denoël de la série « Les 9 Princes d'Ambre » de Roger Zelazny... Une vraie perle. A part ça, rien de bien exaltant... J'en ai donc profité pour faire un tour dans les salles obscures, et je vous propose une critique du **PRINCE DES TENEBRES**, de John Carpenter, intitulée :

TOUT POUR REUSSIR DANS L'APPEL DE CTHULHU — en dix leçons — :

- 1) Lorsqu'un secret a été gardé depuis six cents ans dans une vieille église de Los Angeles... aller fourrer son nez dedans.
- 2) Embaucher pour mener à bien une investigation sur un phénomène surnaturel douze étudiants demeurés, sans leur dire de quoi il retourne, et amener tout un matériel sophistiqué (dont une couveuse pour prématurés, posée au milieu d'appareils tous aussi incongrus et censés faire « scientifique »).
- 3) Laisser ces étudiants se promener seuls la nuit dans la crypte où, vous le savez, veille une chose étrange assoupie depuis sept millions d'années.
- 4) Ne surtout pas s'inquiéter si, en pleine nuit, quatre de ces étudiants disparaissent sans laisser de traces.
- 5) Mener les recherches séparément, ou par groupes de deux en devisant gaiement dans le style : « Non, Roger, je suis sûr que c'est une blague... Seul le fils du démon pourrait faire une chose pareille, et il tourne un film de George Lucas à Chicago en ce moment... »
- 6) Trouver tout à fait normal que l'Eglise soit surveillée en permanence par une vingtaine de piovrots schizophrènes qui se relaient toutes les vingt minutes : « C'est comme s'ils obéissaient à un bio-rhythme particulier... »

7) Une fois que l'un de vos collaborateurs a été assassiné sous vos yeux par cette bande d'abrutis, attirer leur attention puis descendre dans la cour au milieu d'eux sans aucun autre but que d'avoir à remonter aussi vite que possible pour créer un peu de suspense à bas prix. PS : pour réussir vraiment son coup, descendre en sautant par une fenêtre du deuxième étage au beau milieu de la meute, sans corde, sans arme, et remonter en s'aidant d'une gouttière providentielle...

8) Pour échapper à l'Abomination du Mal Ultime et Suprême Démoniaque et Pas Gentil et En Plus Carrément Moche et Alors l'Odeur Je Te Raconte Pas : bloquer la porte avec une table et un lit de camp.

9) Se séparer au moment crucial où l'Abomination se réveille, et discuter tranquillement pendant huit heures, à travers la paroi, avec un collègue enfermé dans les chiottes, avant de songer à creuser un trou dans la paroi en plâtre jusqu'à lui.

10) Rester enfermé dans une église en plein centre-ville, sans jamais appeler à l'aide, alors que des voitures passent dans la rue toutes les dix minutes...
AVE SATANI ! ●

Fang

LES SIGNES DES MASTERS OCTETS

A DEDE POUR LA VIE !

C'est la paupière lourde, mais l'âme ravie, qu'il convient de saluer la sortie d'un programme qui comblera d'aise tous les donjonneurs. Hérauts, faites sonner les cors, car après plusieurs années de mise au point, voici enfin **DUNGEON MASTERS**, un programme de FTL, réussi au-delà de tout ce qu'on pouvait espérer et imaginer.

Tout débute, non point à l'auberge, mais dans le « Hall of Champions », où vous choisirez quatre personnages pour former votre équipe.

Dans cette salle, dont vous voyez les couloirs en perspective, vous vous déplacez de quatre façons différentes : les directions cardinales complétées de deux rotations d'un quart de tour. Vingt-quatre héros ont leurs portraits, comportant leurs caractéristiques, accrochés aux murs.

Pour commencer, prenez, par exemple, l'équipe suivante : HAWK (70, 85, 10), DAROO (100, 56, 6), ELIJA (60, 58, 22) et WUUF (40, 50, 30). Le premier nombre indique le nombre de points de vie, le second la vitalité et le dernier la « mana » ou énergie magique. Chaque champion est caractérisé par des niveaux de compétences en tant que guerrier,

Hi everybody ! ! Bien dormi ? Question pour la forme bien sûr. Il suffit de comparer le nombre de jeux sortis et le nombre de nuits nécessaires à une vision fugitive de ces programmes alléchants pour constater que les heures morphéiques sont des denrées en voie de disparition ! Paraîtrait même que y'en a des qui rêveraient dans leur sommeil et qui trouvent étonnant de se lever vannés !

magicien, ninja ou guérisseur. La feuille de perso obtenue par simple cliquage, représente le corps de l'individu : tête, corps, jambes, mains (la main agissante est celle de droite), pourvus de divers accessoires comme un sac à dos à dix-sept places, une bourse et un carquois. Des indicateurs de nourriture et d'eau apparaissent dans la partie droite de l'écran. Régulièrement vous devez les consulter car vos héros peuvent mourir aussi bien d'inanition ou de déshydratation que d'une bonne vieille morsure de ver géant (elles sont terribles, ces morsures de ver ! D'autant plus qu'elles sont accompagnées d'une espèce de cri rauque guttural et glaçant ! Berk !).

Très rapidement, on saisit le mécanisme du jeu. Se déplacer, ramasser des clés, de la nourriture, manger, boire, déposer un objet, appuyer sur un bouton de porte, actionner une serrure quand arrive le temps des premières castagnes !

Pour tataner à l'aise, il faut que le champion possède une arme dans sa main droite, la main d'action. On actionne celle-ci et le nombre de points de vie ôté à la momie que vous êtes en train de cogner apparaît. Un geste de cette dernière, suivi d'un hurlement étranglé et le nombre « 20 », apparu en rouge au-dessus de votre personnage, indique que vous en avez pris plein la tête !

Une seule solution pour cette première rencontre, la fuite ! Allez donc dormir dans un coin pour récupérer vos points de vie et préparer un sort de boule de feu. Chaque préparation coûte un certain nombre de points de mana et vous apprendrez les formules des sorts de soins ou de magie grâce à des parchemins trouvés dans les couloirs.

Il est indispensable de s'entraîner à la magie et aux combats dans le premier étage du donjon. En effet plus vous vous entraînez, plus vite vous arriverez à obtenir des niveaux de compétence. Vous augmenterez vos points de vie, de mana,

de puissance de combat, vous pourrez utiliser différemment et plus efficacement vos armes.

Y a intérêt à s'entraîner ! Quatorze niveaux de profondeur vous attendent dans ce castelet maléfique. Déjà au second niveau, les monstres sont hyper redoutables et les techniques pour les combattre subtiles (par exemple pour les hydres-tas de pierres venimeuses, il faut cogner, s'éloigner tout de suite, cogner de nouveau, se reculer, etc., le mieux est encore de les coincer sous une grille et d'actionner icelle).

La vie de donjonneur se passe en temps réel et pendant que vous dormez, l'activité intense des couloirs continue, les torches brûlent, la faim tenaille. Vous pouvez parfaitement vous réveiller subitement, affamé, dans le noir et entouré d'une demi-douzaine de choux-fleurs hurleurs en train de vous sucer la substantifique moëlle ! Si jamais vous vous en sortez, je vous conseille la crème fraîche pour le hurleur. Succulent !

Trappes, passages secrets, raccourcis, pièges, monstres, armes et objets magiques, clés et vêtements (c'est fou ce que c'est meublé ce donjon !) ; sont représentés avec un graphisme réaliste et impeccable. La couleur est judicieusement employée, l'animation des monstres, les effets sonores, le jet des armes sont d'une qualité exceptionnelle.

Il ne reste plus qu'à trouver des disquettes scénarios où l'on puisse transporter une équipe précédemment sauvegardée, la possibilité d'avoir plusieurs équipes dans le même donjon et, j'entends déjà la foule qui gronde, pour moi, la boucle sera clébout, le D&D sur plateau aura vécu ! En attendant, regardez-le, volez-le, mieux même, ACHETEZ-le car c'est « LE » programme exceptionnel de la décennie !!!

DUNGEON MASTER
de chez FTL, distribué
par UBI SOFT
pour ATARI, 250 F.

NE PERDONS PAS LE FIL

FIL est l'une des plus grosses boîtes françaises de distribution et d'édition. Elle diffuse, entre autres, les produits Rainbird.

Parmi ceux-ci, il convient de signaler **UMS**, un wargame où les hexagones sont des carrés (nobody's perfect !) constituant une carte, mazette, en relief ! Vous voyez le champ de bataille en vue aérienne, avec possibilité de zoom sur dix cases, changement de visée, etc. Trois options originales sont à votre disposition : un éditeur de cartes pour créer votre propre champ de bataille que vous pouvez sauvegarder et imprimer, un éditeur d'armées pour peupler et inventer vos castagnes personnelles et un éditeur de scénarios ! (Bien sûr, je me suis fait un devoir de faire arriver Grouchy et de transformer Waterloo en Austerlitz !!)

CARRIER COMMAND :

il faudra s'enfiler 65 pages écrites serrées mais en français pour entrer dans cet autre wargame qui mélange arcade, stratégie, simulation de vol et de navigation, jeu de plateau économique, tout cela avec vision aérienne et dynamique prise des différents engins que vous commandez. Complètement géré par icônes, Carrier Command présente une floppée d'écrans différents, des zooms à toutes les sauces, des cartes, des messages, des animations 3D en faces pleines, bref un menu complet pour jouer des nuits entières en utilisant pleinement sa tête et ses trente-deux doigts des quatre mains !

Plus près de l'aventure, il faut rappeler **KNIGHT ORC**, assez bon mais qui m'a un peu pris la tête, à cause de trop d'anglais, trop de persos, trop c'est... trop, boulot, dodo ! **THE PAWN**, excellent mais pas le least, **JINXTER**, prometteur, et dans la lignée des deux derniers de chez Magnetics Scrolls, c'est-à-dire rigolard et décontracté !

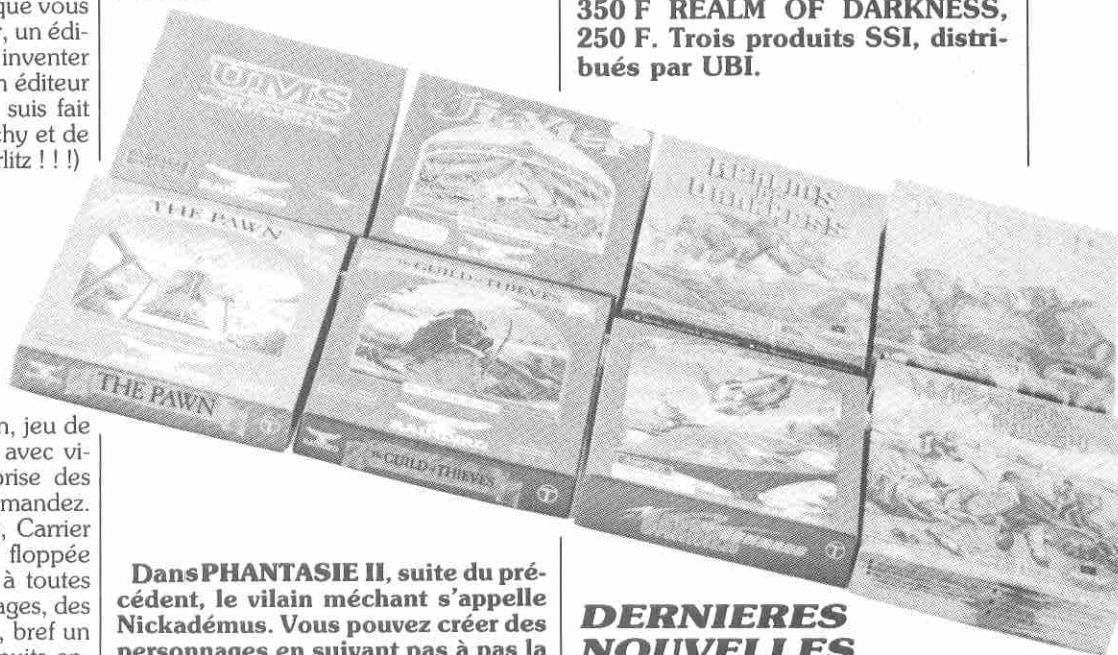
CARRIER COMMAND pour ST au prix de 220 F. **UMS** pour ST et PC au prix de 249 F. **THE PAWN**, **THE GUILD OF THIEVES** pour PC, ST, AMSTRAD, environ 250 F. **JINXTER**, pour ATARI et incessamment pour AMSTRAD, PC et COMMODORE. Prix aux alentours de 250 F.

POUR MA POMME

Je suis plein de tendresse pour UBI qui ose encore sortir des logiciels pour le public très « bidouilleur » d'Apple II. Ces logiciels arrivent, bruts de décoffra-

ge, directement des Etats-Unis. Cela signifie que si votre licence d'anglais date de quelque peu, vous allez souffrir ! UBI, honnêtement, nous les sert à la loyale : consciencieusement ils ont fait coller des étiquettes sur l'emballage pour prévenir que la doc elle-même est en « pur english » ! Dommage que l'effort de traduction fait pour les produits Rainbird ne soit pas consenti pour ceux de SSI.

Les trois derniers produits de cette firme sont dans la lignée des « Sorcellerie » et autres « Ultima » : vous constituez une équipe de guerriers, mages, voleurs et prêtres pour récupérer un objet hautement symbolique qu'un ignoble sorcier a dérobé.



Dans **PHANTASIE II**, suite du précédent, le vilain méchant s'appelle Nickadémus. Vous pouvez créer des personnages en suivant pas à pas la notice, ce qui n'est pas du tout de la tarte de Troll, ou réutiliser vos personnages chéris créés dans le I. Ensuite, vogue la galère entre les mondes sauvages, les castelets pleins de surprise et les deux niveaux du monde souterrain que vous atteindrez en bout de course. Le graphisme de cette quête est plutôt tristoune et il y a nettement mieux à faire sur Apple.

WIZARDS CROWN ne brille pas non plus par l'imagerie flamboyante. En revanche, les amateurs de combats aux règles subtiles seront ravis. Pour un joueur entraîné, un affrontement en rase campagne peut durer jusqu'à trente minutes réelles, avec volte-face, attaques suicides, défenses obstinées, etc... Ceux qui ne sont qu'en première année à West Point pourront choisir l'option « Quick Combat » qui simplifie et accélère quelque peu le déroulement des peignées !

REALM OF DARKNESS, plus accessible, demande tout de même aux hardis aventuriers de mener à bien sept

aventures successives et de passer au travers de trente niveaux de donjons. Minimum Inter Donjonnal garanti : 150 heures ! La présentation est agréable et tranche avec les deux précédents. Vous trouverez, inclus dans la boîte, un petit guide, toujours en anglais — faut pas rêver — qui sera très utile aux égarés et aux découragés.

Voilà le maigre bilan de mes longues nuits et si je reste sur ma faim, je sais qu'il y a des allumés inconditionnels que ces programmes raviront. QUAND viendra-t-il LE bon programme en français pour ma pomme ?

PHANTASIE I, II, III, 390, 390 et 290 F. WIZARDS'CROWN, 350 F REALM OF DARKNESS, 250 F. Trois produits SSI, distribués par UBI.

DERNIERES NOUVELLES DU FRONT

* 300 000 dollars ! C'est le montant du fabuleux contrat négocié par ERE International pour accorder la licence de distribution de **L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD** aux Etats Unis. Et encore ne s'agit-il que d'avances sur royalties. Quand on sait que les auteurs peuvent toucher jusqu'à 18 %, on se demande ce que vous attendez pour vous y mettre, bandes de limaces !

* **LA MARQUE JAUNE, LA PANTHERE ROSE** nous laissent des impressions assez grises. Si les dessins sont fidèles et réussis, le jeu est plutôt pâlichon. Vivement qu'INFOGRAMMES reprenne de belles couleurs !

* A l'occasion de la sortie de **VERSAILLES STORY**, FIL organisait un déjeuner-présentation, suivi d'un jeu de piste dans les jardins du château. La vingtaine de journalistes présents a vivement apprécié cette ballade sylvestre et cette présentation originale. J'espère simplement que le prochain titre de FIL s'appellera « Antilles Story », un petit plongeon dans les eaux bleues ...

Hautepoil et Turabras

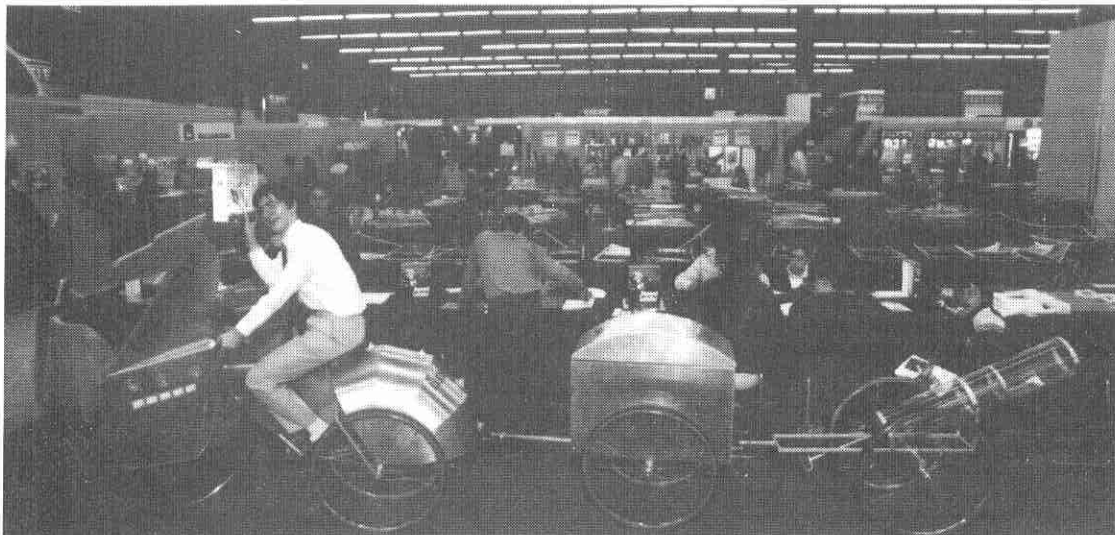
« Le Salon »,
on en parle des mois
à l'avance, on s'y voit,
ça s'ra chouette, plein
de jeux, de gens, d'animations.

Et puis y'aura Chroniques !
Tout le monde y va et tout le monde en revient...

Chroniques de la vie

Apparemment, jouer les teignes, ça plaît... Laissons donc s'installer au galop un naturel que plus personne n'a envie de chasser. Depuis quelques mois, nous vous avons rebattu les oreilles avec le Troisième Salon National des Jeux de Réflexion... Il a eu lieu du 26 mars au 4 avril, dans le hall 4 du Parc des Expositions de la Porte de Versailles.

Chroniques était là. De cette sinistre mascarade, nous vous livrons la quintessence sublimée : ragots, plaintes et haine... Au sommaire de cette diatribe, nous avons l'avis à chaud du représentant d'un éditeur, d'un collaborateur de Chroniques, venu pour les tournois... et le nôtre agrémenté de remarques générales.



AU FOND A GAUCHE DERRIERE LES TOILETTES

Qui répondait à cette description ? Mais le Salon des Jeux de Réflexion ! Pauvre salon en vérité, refoulé comme d'habitude dans le coin où l'on pourrait le moins le voir, et où les médias n'auraient aucune chance de s'apercevoir que les jeux de réflexion existent. Des fois que cela pourrait nuire à l'image des maquettistes qui, tout en jouant avec leurs trains électriques ou leurs avions, regardent avec des yeux écarquillés les débilés mentaux qui jouent « à la guerre », aux « ouargames » et aux « jeux drôles ».

Avez-vous remarqué que nulle part hormis dans les médias spécialisés, l'on n'a cité le nom réel du salon, à savoir : **SALON DE LA MAQUETTE ET DES JEUX DE REFLEXION** ? Résultat donc de la couverture médiatique = 0. Bravo au service de presse du salon pour sa surhumaine prestation !

Passons maintenant au Salon des Jeux de Réflexion lui-même. Au centre des trois allées qui lui étaient généreusement allouées, une grande aire de jeu : **encerclée par des chaînes** ! Ce qui, vous l'avouerez, est très pratique pour l'initiation du public non initié, qui n'osera donc jamais franchir l'enceinte pour aller voir de quoi il retourne...

Passons aussi sur la régie de cette aire de jeu, à côté de laquelle une organisation à l'italienne eut semblé être un parangon d'efficacité ! Joueurs éjectés parce qu'ils voulaient faire une partie de figurines de Warhammer, distribution de tables au compte-gouttes, tandis qu'une multitude d'entre elles restaient inoccupées, tracasseries quotidiennes et mesquines de la « régie », etc, etc...

A noter aussi le fait que seuls les jeux des éditeurs présents et ayant un stand pouvaient être joués et faire l'objet d'un tournoi.

L'emplacement des stands était lui aussi plus qu'intéressant, surtout pour ceux qui furent « casés » dans les deux dernières rangées, où le public n'allait pratiquement pas. Hormis les stands du groupe Excelsior Publication, les autres avaient le triste aspect des stands livrés par le salon, agrémentés cependant d'une couleur jaune canari des plus réjouissantes et des plus appropriées. Aucune régulation n'étant en vigueur, des stands faisaient du dumping, alors que les

éditeurs présents faisaient grise mine, étant eux obligés envers leurs clients de jouer fair-play, et ne pouvant par là même rentabiliser leurs stands. On comprend alors tout à fait l'attitude de compagnies comme Hexagonal, qui n'a même pas daigné se déplacer, ou comme Transecom, qui s'est empressé de redonner son stand à Games, la présence sur le salon étant pour un éditeur une perte sèche et inutile, dans les circonstances présentes.

Les premiers perdants dans un tel salon sont les joueurs, qui n'obtiennent en échange de leur ticket d'entrée qu'une bien pauvre contrepartie.

Ne croyez pas que cette opinion soit uniquement la mienne, elle est partagée par tous les grands éditeurs ou les grosses compagnies de jeu de réflexion ainsi que par les médias spécialisés. En outre, à la suite du ras-le-bol général des firmes concernées, un consensus unanime a été adopté : tous les éditeurs vont se réunir afin d'envisager la création de l'équivalent d'un « **GAMES DAY** » qui, sur une durée inférieure (5 jours maximum), permettrait de donner une meilleure animation au salon, et de réunir un public plus concerné. Car tenir et animer des stands pendant dix jours est pour les éditeurs une astreinte trop lourde. Il vaut mieux trois ou cinq jours bien remplis que dix jours à moitié pleins.

Cet événement salon sera fait par les **PROFESSIONNELS, POUR LES JOUEURS ET AMATEURS DU JEU DE REFLEXION** ! Et non plus par une équipe bêlante et autosatisfaite qui, lors des réunions de préparation, ne pense qu'à régler ses comptes entre sous-groupes d'organiseurs, au mépris de toute efficacité. En outre, une telle organisation aura l'avantage de sensibiliser un public averti ou sympathisant.

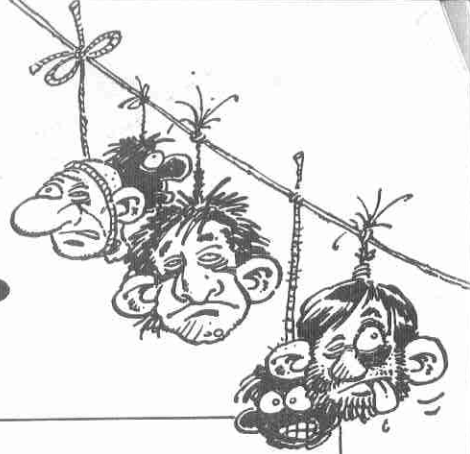
Malgré tout, il faut reconnaître les efforts des bénévoles et des joueurs qui ont masterisé et animé les tables de jeu, les tournois, et effectué des initiations. Ils méritent nos félicitations, et qu'ils sachent bien que ce ne sont pas eux qui sont incriminés dans cet article.

Bien évidemment, comme chaque année, les organisateurs vont se dire : ce n'est pas grave, ils râlent comme chaque année, mais se précipiteront au prochain salon !

A voir ! Quant à moi, si les choses n'évoluent pas vers une nouvelle solution, mon cri de guerre sera simple : **BOYCOTT !**

François Marcela-Froideval

féroces d'un salon...



OH ! LES BEAUX TOURNOIS...

Dure tâche que de faire une critique des tournois de JdR de ce salon 88, surtout lorsque vous connaissez l'une des personnes qui s'est occupée de l'organisation et qu'elle vous est sympathique. Soyons justes, afin qu'elle ne refasse pas les mêmes erreurs si elle veut récidiver, ce que je lui déconseille. Soyons honnêtes, elle n'était pas seule et je n'ai participé qu'à trois de tous les tournois organisés : **AdC, Storm et AD&D**.

Pourtant, le premier samedi, **une sourde angoisse m'envahit lorsque j'assistai à la remise des prix** du tournoi de RuneQuest, et malgré la présence de Greg Stafford. Quelle pauvreté de lots ! Je n'étais pas habitué à voir cela, surtout pour une manifestation aussi importante. Ca commençait bien ! Mais venons-en aux tournois auxquels j'ai participé. Que dire de tout ça ? Foncer dans le tas et tout casser ? Ne rien dire et mépriser ? Si j'arrête là, ça fera un peu court et j'aime bien parler, aussi je profiterai du temps qui m'est imparti : « Je vous en prie monsieur Le Pen, arrêtez de m'interrompre !!! »

Allez, pour commencer, un pied dans les... de l'organisation. Je sais que c'est difficile d'organiser tout ça, de tout coordonner, mais tout de même si vous n'en êtes pas capables, d'autres le sont. O ! **Arbitres dont certains savaient à peine ce qu'est un jeu de rôle**, tout du moins dans l'esprit ; rigolant de bon cœur et appréciant hautement les élucubrations grotesques, clownesques et absurdes de certain MJ, le préférant à d'autres plus sérieux, plus crédibles, dont un qui réussit à me faire frissonner de peur malgré le bruit insupportable environnant. Il est vrai que l'arbitrage n'est jamais objectif, mais Dieux du Ciel ! prenez des arbitres compétents, connaissant le jeu et l'esprit du jeu qu'ils ont la charge d'arbitrer et sachant eux-mêmes bien jouer.

Et les retards ! Hein ! Les retards. Intolérables, énervants, crispants. Et pour cause, les MJ n'avaient leur scénario qu'après l'ouverture du salon, le temps qu'ils l'étudient... Je n'ai pas commencé une partie avant 13 heures. A chaque fois j'ai dû poireauter au moins une heure. Ordres et contre-ordres des organisateurs fusaient dans tous les sens, se contredisant allègrement ; ou alors, on laissait choir les pauvres joueurs comme de vieilles chaussettes.

Je ne sais pas ce que valaient **les scénars** des jeux que je n'ai pas pratiqués, mais ceux **que j'ai eu le loisir de faire, bonjour !** Jamais ils n'auraient eu et n'auront leur place dans Chroniques ni

même dans Casus ; à la rigueur, le plus nul d'entre eux, celui de Storm, a des chances dans Graal qui, soit dit en passant, a eu l'heureux privilège d'offrir en guise de lots aux valeureux gagnants de ces tournois... une bonne partie de leurs invendus invendables. A AdC, il aura fallu toute la science d'un MJ génial et une équipe de joueurs sérieux pour me faire oublier le scénario et sa pauvreté. Quant à ceux d'AD&D je n'en dirai rien. Mauvais tout ça.

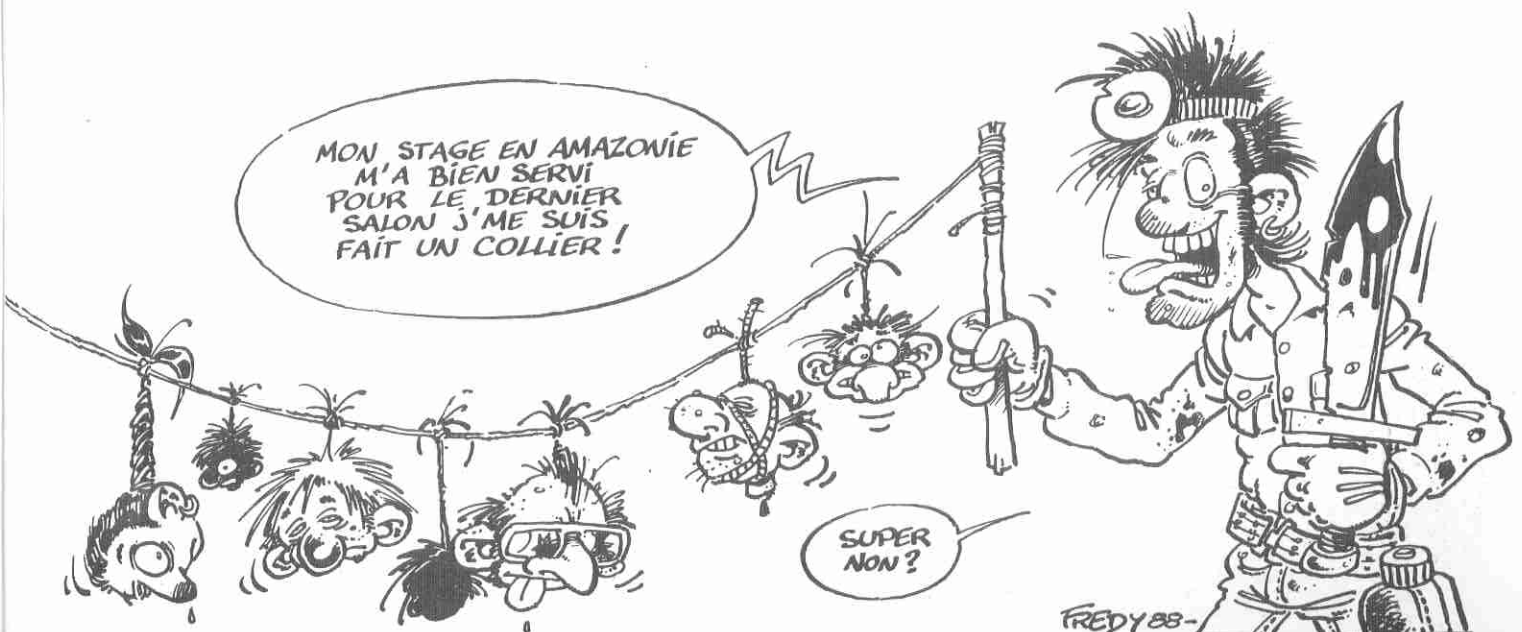
Venons-en à la remise des prix. Terrible là ! Mon cœur atomique et mon cerveau positronique ne s'en sont pas encore remis. Encore plus nul que le plus nul des concours de dominos ou de palais à la kermesse de Ploumazout et Trégazail. Je suis prêt à payer un abonnement à la première personne qui m'apportera les preuves d'une remise de prix, quelle qu'elle soit, plus nulle que celle de Storm, RuneQuest et AD&D.

Dernière chose : le tournoi d'AD&D. Le meilleur maître fut connu le deuxième jour (j'en connais personnellement de bien meilleurs !). Logiquement, il aurait dû masteriser la finale. Eh bien non, il y a participé en tant que joueur !!! Là c'est très fort...

J'arrête là mes méchancetés tout à fait justifiées, car lorsqu'on prend la peine de se déplacer parfois de très loin (j'ai joué avec des Suisses au tournoi d'AdC), on aime à ce qu'on ne se fiche pas de notre gueule.

Des gentillesse maintenant. Si si. J'ai deux personnes, dont j'ai oublié le nom, à remercier mais elles se reconnaîtront. Tout d'abord le Gardien des Arcanes d'AdC qui reçut le second prix bien qu'à mon sens il méritait le premier. C'est le meilleur Gardien d'AdC qu'il m'ait été donné de voir. Enfin, le meilleur joueur d'AD&D, un des meilleurs joueurs sinon le meilleur que j'aie jamais rencontré ; la finale fut un réel plaisir. Heureusement, ces deux personnes étaient là, et le niveau des tournois en fut réhaussé. Il n'empêche que tout le reste fut nul à chier. Alors, s'il vous plaît, la prochaine fois, si prochaine fois il y a, **laissez ceux qui s'y connaissent s'occuper de l'organisation**. Le temps de l'amateurisme brouillon est fini lorsqu'il s'agit d'une manifestation aussi importante. Stop, j'arrête, je recommence à cogner. Salut et au salon 89, s'il y en a un...

Patrick Pelleau





VAÛSSÏLÛ, PILOTE DE LA 123^{ème} GÉNÉRATION, UNE
ACAPULCO GOLD AU LÈVRE, SE FAIT LAMENTA-
=LEMENT DRAGUER AU BAR DE
L'ESCADRYLLE...

CRACHER DANS LA SOUPE...

Reçus dans un anonymat dédaigneux, nous pensions être la cinquième roue du salon : la presse spécialisée à « **petit budget** » qui ne plaît pas à tout le monde et qui ne fera jamais gagner de gros sous aux organisateurs... Non ! Nous avons eu le témoignage du gérant d'une boutique de province : il a été reçu comme s'il était vérolé ! Pire que nous, il fallait le signaler !

Des absences remarquées : Schmidt, Hexagonal, Transecom, International Team pour ne citer que les plus grosses sociétés, qui n'ont pas fait l'effort de se déplacer, croyant à juste titre qu'elles n'allaient toucher que des initiés. C'est vrai que s'ils étaient venus, ils auraient créé un courant d'air à enrhummer un organisateur...

Pendant ces dix jours de marasme, l'activité principale de bon nombre d'exposants et de « **professionnels** » (notamment nos confrères et nous-mêmes) a consisté à « **casser du Graal** » (vous connaissez peut-être...). Tout le monde y a été (moi aussi) de son couplet méchant, soumoïs et médisant sur le nouveau magazine...

Mauvais esprit ? Non ! C'est particulièrement mérité !... Ce journal est grotesque, les articles sont plats, inintéressants, souvent « **mal pompés** » sur du « **déjà lu** ». Graal dénature par sa médiocrité et son mercantilisme affiché une certaine image du jeu qui nous plaît et nous motive dans notre travail de journalistes. Heureusement, nous n'avons pas perdu un lecteur, cela aurait été une bonne raison de remettre sérieusement en cause la qualité de Chroniques. Graal est nul, il nous fallait le dire et ça va sincèrement au-delà de notre mauvaise foi naturelle...

Assez parlé des mauvais, ne leur donnons pas plus d'importance qu'ils ne le méritent. Nous avons fait un sondage sur Chroniques, sous la forme d'un **questionnaire QCM** pendant ce salon. Les résultats sont les suivants : nos lecteurs sont relativement âgés (par rapport au milieu du jeu) : 35 % de 15 à 18 ans et 44 % de 19 à 25 ans ; ils sont masculins à 98 % ; ils jouent à 83 % depuis plus de

Patrick Pelleau

Divertissement : O ! Les beaux tournois

(poème pour faire bien et montrer que je sais rimer même si c'est mauvais. A lire sur un ton lyrique et tragique, cela fait mieux)

**Du printemps, au premier jour,
Au salon m'en vins faire un tour
Comme ceux nombreux, amour portant
Au JdR ; et plus nombreux encor au fil des ans.**

**Trompettes et décors fleuris,
Amis retrouvés et visages aigris.
Vite aux tournois. De l'an passé ai à défendre le prix.**

**Cthulhu, Stormbringer, AD&D les ai faits
Cerné de martiales musiques, voix et hurlements défaits.**

**Des joueurs sonne l'appel. Faux espoir !
Attendre il faut encor, la recherche de la gloire.
Ca y est ! Non ! Si ! Ou ? Là ! Pas encore ! Maintenant oui !
On se quitte, dans les bruits gênants fatigant notre ouïe.**

**Maître brillant, du scénar d'AdC fit oublier la faiblesse.
Maître mauvais, d'AD&D nous fit tuer par manœuvres traî-
tresses.**

**Le brillant peu récompensé fut
L'autre hautement le fut.**

**O arbitres qui devez être impartiaux
Rares vous le fûtes et maints nuls furent partiaux.
De chaque jeu connaissez-vous l'essence et l'esprit,
Pour que du maître et du joueur en sachiez le prix ?**

**Las, parties furent faites sur scénarii mauvais
Faisant sourdre colère ne laissant place à la paix.
Récompenses obtenues âprement et petitement
Aux joueurs et maîtres furent données chichement.**

**Tournoi chaotique
Tournoi bordélique
Ma plume te fait la nique
Tu les mérites tes piques.**

**De t'accoucher, laisse faire les grands
(Bis)**

(C'est pour rimer, je suis à cours, ça tombe bien j'ai fini)

3 ans ; ils sont joueurs et maîtres de jeu dans 84 % des cas et 71 % d'entre eux comprennent l'anglais. Sinon, ils aiment les pavés, les articles d'opinion ainsi que **le ton du journal**, que certains aimeraient **encore plus incisif**... Vous allez donc être servis...

Les gagnants

Nous avons tiré au hasard trois heureux élus qui ont gagné soit un abonnement à Chroniques, soit un exemplaire de TRAUMA. Voici leurs noms :

**Pierre Bouissou
Arnaud Auckner
Olivier Naufle**

Qu'ils nous écrivent pour nous préciser ce qu'ils désirent.

Pour conclure, je voudrais juste souligner l'absence remarquée de certaines associations, de **Paradoxes** en particulier, l'équipe spécialisée dans les grandeurs natures. Elle n'a pas eu de stand car elle s'est vraisemblablement refusée à se livrer à une pantalonnade déguisée telle que les organisateurs de cette mascarade ont l'air de les apprécier. Nous avons demandé à Anne Vétillard de s'expliquer sur ce point précis mais Paradoxes ne fera aucun commentaire, pour des raisons de « **public relation** » fort compréhensibles...

Voilà. Le salon 88 était couillesque. Buvons un grand verre d'espoir pour 89...

Que toutes ces regrettables constatations ne nous fassent pas oublier les deux vedettes remarquées de ce salon, Greg Stafford invité par Oriflam, et Sandy Petersen invité par Jeux Descartes, qui ont fait preuve d'une patience à toute épreuve dans ce souk généralisé...

Frédéric Leygonie

Le dernier Salon des Jeux de Réflexion a été pour moi, misérable larve fascinée dès mon plus jeune âge par les abominations méphitiques de Lovecraft, l'occasion de rencontrer et d'interviewer deux idoles, deux maîtres américains du jeu de rôle. Voici quelques morceaux choisis intitulés :



FANG'S GUIDE TO CTHULOID MONSTERS



Greg Stafford vibre d'énergie. Malgré les beuveries tardives (bravo Oriflam...), il garde, dans l'ambiance surchauffée du salon, une approche facile, pour les journalistes comme pour les joueurs qui viennent lui poser des questions dans un anglais hésitant sur son univers, *Glorantha* : « Depuis que je suis ici, je me rappelle de tout ce que j'ai jamais écrit sur Glorantha. Ces types sont incroyables. Ils connaissent tout presque mieux que moi ! »

Chaosium : « Chaosium a connu des débuts très difficiles. Il y a deux ans, mon partenaire, Tadashi Ihara, a quitté la boîte avec un préavis d'un mois. Je me suis retrouvé seul pour assumer l'administration et la création des jeux. Plus jamais ça ! » Et effectivement, Chaosium est maintenant une maison d'édition dynamique, au catalogue plein de merveilles, souvent annoncées des mois, voire des années à l'avance, comme le savent bien, malheureusement, les fans de l'Appel de Cthulhu. *The old ones*, le prochain supplément, a été repoussé. J'espère qu'il paraîtra avant la fin de cette année. Je travaille en ce moment sur un nouveau concept de jeu, qui a pour logo : **ROLE-PLAYING, not RULE-PLAYING**. L'idée m'en est venue parce que j'en avais marre d'être maître de jeu tout le temps, et de faire tout le travail. *Prince Valiant*, basé sur la bande dessinée de Hal Foster, est un jeu de rôle narratif où chacun peut à tour de rôle interférer dans l'action en maîtrisant certains éléments, comme le maître de jeu, en dehors de son propre personnage... ». Nous avons pu consulter la première version du jeu, et l'idée semble intéressante, à mi-chemin du boardgame et du jeu de rôle.

J'ai donc demandé à Greg Stafford ce qu'il pensait de *l'avenir du jeu* : « Personne n'en sait rien. Ni vous ni moi. Vous avez beau publier un journal, j'ai beau publier des jeux, on n'a aucune idée de l'avenir du jeu de rôle. Mais je crois que dans les dix ans à venir, *quelque chose*, je ne sais pas quoi, va se produire, qui va totalement bouleverser le phénomène. Est-ce que ce sera un nouveau concept de jeu, plus facile ? un univers plus attirant pour les filles ou pour des adultes ? est-ce que ce sera l'avènement des jeux familiaux, les anciens joueurs pouvant dans quelques années commencer à jouer avec leurs enfants, comme je le fais moi-même ? Je ne sais pas, mais il y a dans le jeu de rôle un potentiel tel qu'il ne pourra rester dans une ombre relative encore longtemps... »

Comment devient-on éditeur de jeux ?

« Il y a une dizaine d'années, j'avais écrit un roman de sword and sorcery, et l'éditeur me l'a renvoyé avec une note disant : Tous les romans de sword and sorcery sont identiques. Dieu fasse que je n'aie plus jamais à lire une telle merde... Je suis sorti de chez moi totalement énervé, marmonnant tout bas des imprécations... J'étais sûr qu'on pouvait faire du neuf avec l'héroïc-fantasy... L'idée m'est venue de faire passer mon histoire et mon univers sous forme de jeu... Le reste, c'est de l'histoire ! »

Comment expliquez-vous le succès de l'Appel de Cthulhu ?

« Nous voulions faire un jeu d'horreur, et nous l'avions commandé à un type, mais le résultat était médiocre. Et Sandy Petersen est tombé du ciel, nous pro-

posant un jeu sur Lovecraft... La touche de génie, c'était cette notion de santé mentale... Mais dans la première version que nous avons testée, il n'y avait aucun moyen d'en regagner. On jouait tout le week-end, et puis le lundi, chacun se retrouvait derrière son bureau, complètement avachi et déprimé, sans comprendre pourquoi. On essayait bien de se secouer, mais à quoi bon... Que valait la vie, après tout, face à l'immensité cosmique maléfique... Heureusement, on a rajouté des règles pour regagner de la santé mentale, et ça a permis à nos personnages de tenir plus de trois week-ends d'affilée, et à nous-mêmes de continuer à jouer ! »

Greg Stafford s'est intéressé de près à la campagne de dénigrement systématique que les fondamentalistes américains et les télévangélistes ont mené contre les jeux de rôle. **B.A.D.D.** (Bothered About Dungeons & Dragons, c'est à dire, hypocritement : Inquiets au sujet de D&D...) est une association puissante, qui se paie des spots télévisés, montre des parents en larmes dans de pénibles interviews. « J'ai vu un reportage terrible... Cette femme qui pleurait le suicide de son fils à l'écran, et qui disait... C'est terrible, je ne comprends pas comment il a pu faire ça... Nous l'aimions tant... Nous avions de si bons rapports, nous communiquions si bien avec lui... Et dans le plan suivant, la même femme qui lâchait : Mon fils jouait depuis six ans à D&D en cachette, sans que je m'en sois aperçue... Ca, c'est de la bonne communication entre générations !!! C'est dégueulasse, tout ce que veulent les télévangélistes, c'est ramasser du pognon en racontant des âneries sur tout ce qu'ils ne comprennent pas. Nous-

mêmes, l'Association des Producteurs de Jeux, nous nous sommes réunis pour étudier les prétendus 64 cas de suicide imputés à D&D... En épluchant les dossiers, il en restait 7 qui semblaient solides... Et une des mamans d'un de ces garçons nous a écrit : Je suis scandalisée de la publicité faite par B.A.D.D. au sujet du suicide de mon fils. Il était très malheureux dans la vie, et la seule chose qui lui ait jamais apporté un peu de bonheur, c'était le jeu de rôle... ».

Greg Stafford ne pense pas que le jeu de rôle puisse entraîner qui que ce soit vers la folie, le suicide ou la damnation éternelle... Très féru de fantastique, il admet être adepte du chamanisme, et est un peu étonné de l'attitude « cartésienne » de certains Français : « Les gens qui répètent tout le temps qu'ils ne croient pas à toutes ces sottises essaient simplement de bloquer une partie de leurs perceptions. Il faut garder l'esprit ouvert... »

pour CoC. C'est un jeu qui attire les intellectuels ! ».

Interrogé sur **la nouvelle vague des jeux de rôle** et en particulier la création américaine de type *Price of Freedom* ou les nouveautés de Games Workshop, Sandy Petersen fait des révélations étonnantes : « N'oublie pas que j'ai travaillé pour West End Games. *Ghostbusters* est un travail de commande, alors que CoC, même sous contrat, était un travail d'amoureux pour moi... Mais je connais bien leur équipe, et Costikyan et les autres sont des types pleins d'humour... Simplement, ils ont étudié le marché américain, et ils se sont rendus compte qu'un jeu de rôle bas-de-gamme basé sur l'invasion communiste « la grande paranoïa US des années 50 », risquait de faire un tabac. Ils ont donc pondu *Price of Freedom* pour ramasser des dollars. Ce qui est amusant, en fin de compte, c'est que le jeu a fait un bide lamentable aux Etats-Unis ! Alors qu'à priori la situation de départ, qu'on aurait pu grosso-modo assimiler à la situation des résistants en France pendant la seconde guerre mondiale, était une base intéressante. Mais ça ne paie pas toujours de mépriser son public... Pour ce qui est de Games Workshop, seul l'argent les intéresse. Ils sont seuls sur le marché anglais, et ils font la pluie et le beau temps. Ils ne font plus maintenant de scénarios pour l'Appel, et ce n'est pas un mal vu les nullités qu'ils ont pondues... Donc plus d'articles sur le jeu dans *White Dwarf*, on dirait que l'Appel n'existe plus. Mais à la place, Warhammer 40 000, etc... Pourquoi ? Pas parce que ce sont d'affreux extrémistes de droite... Ils ne sont pas exactement communistes, mais le problème n'est pas là. Ils veulent ratisser une clientèle plus jeune, de 12 à 15 ans, moyennement cultivée, et Warhammer est certainement un meilleur moyen pour récolter ce public en Angleterre ! ».

Sur le rôle des femmes dans le jeu de rôle : « Il y a beaucoup de femmes qui jouent à l'Appel, peut-être plus que dans la plupart des autres jeux. C'est essentiellement parce que la littérature d'horreur a un public mixte, alors que tu verras rarement une fille sortir d'une librairie avec les œuvres de R.E. Howard sous le bras ! Dans AD&D, les femmes ont le choix entre être des courtisanes ou des guerrières culturistes... Dans l'Appel, leurs possibilités sont beaucoup plus larges... D'ailleurs si on étudie cette période de l'Histoire, on se rend compte que, du point de vue des mœurs par exemple, les années 20 sont très proches de nous. Le pourcentage de femmes qui ont pris leur sexualité en mains, qui ont eu des relations extra-maritales, a énormément monté à cette époque, et n'a pratiquement plus changé jusqu'à aujourd'hui... ».

Sandy Petersen est ainsi... Dernière le passionné de jeux de rôle qui corrige patiemment tous les scénarios et suppléments de l'Appel se cache un homme d'une grande culture, intéressé par la littérature comme par l'histoire, capable de s'enthousiasmer pour un poème d'Edgar Allan Poe ou de détailler par le menu la tactique de recrutement des généraux anglais pendant la première guerre mondiale... De bien beaux auteurs de jeux de rôle... Qu'on aimerait voir plus souvent. **SEE YOU NEXT YEAR**, a promis Sandy Petersen.

américaine spécialisée, sans même avoir tenté d'y jouer... Et puis le jeu est devenu un best-seller, en Amérique comme en France, par le bouche-à-oreille... ».

J'ai mentionné l'excellente qualité des scénarios de CoC, et Sandy Petersen est devenu rouge pivoine, jusqu'à sa calvitie naissante cachée sous une casquette de l'armée nordiste. « Merci ! je supervise personnellement tous les scénarios. Je réécris si nécessaire, je m'assure que l'esprit de base est respecté. Tous les auteurs sont bons. Peu de gens nous envoient de mauvais scénarios

Sandy Petersen, l'homme par qui le scandale est arrivé, a trente ans à peine. Il était encore étudiant lorsqu'il a écrit *Call of Cthulhu* : « Je n'avais jamais encore eu de job, et lorsque Chaosium s'est intéressé à ma proposition, j'ai cru que je n'arriverai pas à rendre l'atmosphère lovecraftienne dans le jeu. C'est aussi ce que pensaient tous les puristes, comme T.E.D. Klein (auteur de romans fantastiques américains) qui a fait une critique désastreuse de CoC dans une revue

Fang

LA MORT DU NAIN BLANC

Il fut un temps, amis lecteurs, un temps où la Ténèbre étendait son empire sur l'Univers.

Nous avions froid, nous avions faim. Et il n'y avait nulle part de chaleur ou de nourriture pour notre imagination. C'étaient les années 70, et dans le vide intersidéral, seuls quelques rares romans d'anticipation (comme on disait alors) avaient été poussés par les vents favorables jusqu'à nos rivages. Les adeptes se prêtaient religieusement **Demain les chiens, Je suis une légende, Le monde du A** en ayant la sensation d'être les seuls reliquaires d'un monde enfoui. La SF n'avait pas droit de cité, et la littérature fantastique n'existait pas en France. Puis, d'abord par le biais du cinéma (Kubrick, etc.), les mondes imaginaires ont commencé leur percée... Jusqu'à aujourd'hui, où la SF et le fantastique sont utilisés jusque dans la publicité pour faire vendre des aspirateurs ou des pâtes aux œufs.

Puis les jeux de rôle apparurent, et avec eux White Dwarf...

Pour les plus jeunes de nos lecteurs, il sera peut-être difficile d'imaginer ce que fut l'apparition des jeux de rôle dans une culture totalement basée sur le rationnel, et fermée à Tolkien et consorts... A la fin des années 70, nous traversions la Manche au péril de nos vies pour ramener des exemplaires aujourd'hui introuvables de **Dungeons and Dragons** à l'époque où le **Player's Handbook** n'existait pas encore... L'Angleterre, grâce à la communauté de langage, regorgeait de merveilles en provenance d'Amérique. Et je me souviens encore avec émotion des débuts de la production britannique, et de la naissance de **White Dwarf**... Rapidement, le magazine s'étoffait, proposa d'abondantes news, des scénarios subtils, des aides de jeux... Les meilleurs illustrateurs anglais réalisèrent des couvertures mémorables : guerrières peu vêtues combattant des douzaines d'orcs, sorciers pervers, villes médiévales... **White Dwarf** fut importé en France dès l'ouverture du réseau des boutiques Descartes et de l'Œuf Cube, et le peuple remercia Jéhovah. Au fil des années, la publicité fit son apparition dans le journal, dépassant parfois les bornes... mais la qualité du rédactionnel était telle que nous n'y primes pas garde. Et lorsque l'idée folle nous vint de créer en France un magazine de jeux de rôle (je sais, nous n'étions pas les premiers... je sais... je ne suis pas schizophrène ou rédacteur de Graal...), notre référence était **White Dwarf**. Faire aussi bien était un rêve, faire mieux une folie...

... qui périt l'an dernier de façon pitoyable

Et nous voilà arrivés au jour d'aujourd'hui, et à nos pieds le cadavre du Nain Blanc commence déjà à empestier... Comment est-ce ar-

rivé, demandez-vous en tremblant ? — Ceux qui s'en foutent feraient mieux de passer directement à l'article suivant... — Comment ce crime a-t-il eu lieu ? Qui a fait le coup ? Les Américains ? Les Russes ? Des concurrents retors ?...

Et non, mes petits amis, la mort du Nain Blanc a été plus terrible encore. Car, voyez-vous, le Nain Blanc est mort asphyxié par sa propre merde...

Lorsque Casus Belli avait révélé il y a quelques années les dessous du fonctionnement de **White Dwarf**, l'affaire avait fait quelques remous. Un collaborateur de la revue anglaise avait été remercié (traduisez viré...) et les relations entre les deux magazines n'étaient pas alors au beau fixe. On apprenait ainsi, ce dont on se doutait en lisant l'ours de **White Dwarf** (NDLR : l'ours est cet encart habituellement placé au début ou à la fin d'un magazine qui nomme tous les collaborateurs et cite leurs titres), que la rédaction du journal était en perpétuel remaniement. Mais tous ces braves qui ne faisaient que passer, nous laissait-on entendre, ne décidaient pas simplement un jour de s'en aller. On les virait s'ils ne correspondaient pas à la ligne du journal, ou s'ils n'obéissaient pas à la discipline... interne.

Autopsie

Games Workshop avait pris la direction des opérations et, l'an dernier, a finalement crevé l'abcès en annonçant la couleur. **White Dwarf** est devenu un magazine interne à Games Workshop, ne parlant plus que des produits ou des jeux édités par Games Workshop. En France, ce genre de manipulation est incompatible avec l'obtention de la commission paritaire, et condamnerait rapidement un journal de jeux de rôle à la mort financière. En Angleterre, ce n'est pas le cas. Et c'est ce qui a permis au Nain Blanc de s'asphyxier dans ses propres déjections...

Du magazine bordélique plein de news et d'articles farfelus sur quasiment tous les jeux de la création, il ne reste rien. Une copie laide, hypertrophiée, qui se regarde dans la glace en pavanant...

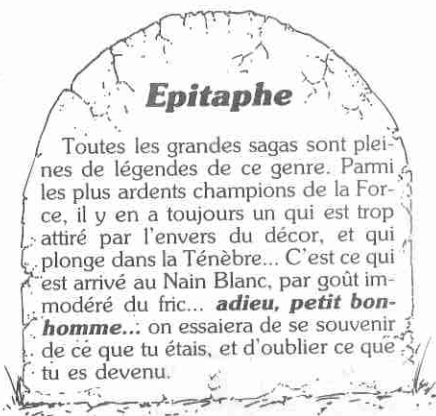
J'ai devant les yeux le cadavre fumant du numéro 98. En avant pour l'autopsie. 86 pages dont 23 pages de publicité, parmi lesquelles 20 pages sont destinées à la publicité interne de Games Workshop. Echappent au niveaulement par le bas une publicité pour un jeu norvégien, et une page de publicité pour quatre boutiques. Les textes concernent uniquement les produits édités par... Games Workshop... Les news sur les prochaines sorties, ainsi que les critiques (???) de jeux ne concernent que des produits géniaux, formidables, merveilleux publiés par Games Workshop. Etc, etc... jusqu'à en avoir la nausée.

Depuis que Games Workshop ne publie plus de matériel pour l'Appel de Cthulhu, les tentacules ont disparu des pages du journal, comme avant eux AD&D, Paranoïa, et bien d'autres. Bonjour la diversité... Page après page d'aides de jeu pour Warhammer 40 000,

pour Warhammer et RuneQuest (distribué par Games Workshop), et même pas l'amorce d'une annonce des nouveaux jeux publiés par des concurrents. Imaginez que Casus Belli ne publie plus d'articles que sur l'Appel, Maléfices, Légendes... et passe sous silence toutes les autres nouveautés...

...si Games Workshop m'était conté...

Le calcul des dirigeants de la firme est aussi clair que lamentable. Pour fidéliser les plus jeunes joueurs et garder la main mise sur le marché à long terme, il faut les matraquer de produits maison, quelle que soit leur qualité intrinsèque. Pas question qu'un de ces petits cons découvre l'Appel, ou dévie vers Jorune ou autres fariboles. Le seul bon jeu de rôle en Angleterre est un jeu de rôle sur lequel Games Workshop touche des royalties... d'où l'importance accordée aux miniatures, et aux jeux qui prônent la baston. Warhammer 40 000 en est l'exemple typique. Les miniatures affreuses de personnages débiles bardés d'engins de mort font peut-être bander les skins des inner-cities de Leeds ou de Manchester, mais sont une bien pâle imitation des figurines magiques que produisait Ral Partha à la grande époque. Il en est de même des systèmes de jeu et du « look » des illustrations, qui privilégient le gore à bas prix. Tout est fait pour que les joueurs ignorent l'existence d'autres jeux, ou ne trouvent pas suffisamment d'indications ou d'additifs sur ces jeux pour se risquer à les acheter. Voilà comment, en quelques années, Games Workshop est devenu le Francis Bouygues du jeu de rôle en Angleterre. En bétonnant... Pas étonnant que l'atmosphère de leurs derniers jeux, et en particulier Warhammer 40 000, s'en ressente. Les premiers scénarios de Judge Dredd étaient humoristiques, ce n'est pas le cas des plus récentes productions... Quant à la qualité des additifs pour les jeux de plateau, elle est en constante diminution : il ne s'agit plus de tester des jeux, mais de produire de la matière consommable.



Fang

Chronique d'un jeu

Un jeu de rôle baba, y'a déjà de quoi surprendre...
Mais que Croc en soit l'auteur, là je comprends plus rien !
C'est le monde à l'envers, les poules ont des dents et ma tante des... Et c'est bien !



Etonnant, non ?

Est-ce vraiment la même personne qui, il y a deux ans, éditait *Bitume*, le jeu de rôle MadMaxien ?

Est-ce vraiment le même individu qui a inventé un jeu sur plateau nommé *Gore* ? Difficile à croire, me direz-vous, qu'il puisse maintenant nous offrir un jeu aussi peu violent qu'*Animonde*... Et pourtant, si ! C'est bien le même Croc qui est l'auteur (et l'éditeur) de la toute dernière création française, *Animonde*, le jeu de rôle auto-édité de *Romantik-Fantasy*...

Dis, c'est comment dedans ?

Le jeu se présente un peu comme *Rêve de Dragon* : un livret agrafé de 90 pages au format standard, enveloppé par l'écran du MJ, en trois volets. Le côté « joueur » de cet écran, illustré par Mezières, est vraiment très chouette à regarder. Le logo d'*Animonde*, dans lequel la lettre « O » est figurée par un symbole **Peace and Love**, est également très réussi. La mise en page intérieure est particulièrement aérée et rigoureuse sans être sévère. Les illustrations sont relativement abondantes, allant, à mon goût personnel, du moyen au très bon. Tout ça pour environ 160 F.

L'idée (reprise de certains jeux de *Chaosium*) de réserver une bonne marge sur le côté du texte principal pour des commentaires « off » (ou des extraits de chansons anglo-saxonnes), est non seulement plaisante mais aussi judicieuse : souvent drôles, ils apportent un éclairage (im)pertinent aux règles. Le texte est généralement de bonne facture, parfois un peu facile, mais souvent dense, clair, précis, et toujours bouché d'humour. Il est parsemé de clins d'œil — de joueur à joueur — et d'une foule de petits détails et de conseils pratiques qui donnent une impression de richesse et de jeu bien « rodé ».

Oui, mais encore ?

Grande innovation, le texte est écrit à la première personne ! Ce n'est pas désagréable, bien au contraire. En outre, cela permet à l'auteur, dans quelques

passages bien sentis, de régler personnellement leur compte à certains comportements typiques trop souvent observés, hélas, autour des tables de jeu. Sont cloués au pilori, en vrac : les MJ qui abusent de leur pouvoir, les joueurs qui optimisent leurs personnages, ceux qui préfèrent tirer un personnage au hasard plutôt que le construire, ceux qui veulent toujours réussir ou écraser leurs voisins ou amasser or et bijoux, ceux qui détournent l'esprit des règles en prétendant les suivre à la lettre, ceux qui cherchent à exploiter la liberté et la souplesse des règles et de leur MJ...

Est-il utile de dire que tout joueur de jeu de rôle digne de ce nom ne pourra qu'approuver Croc sur tous ces points ? S'il avait écrit un article sur ce sujet, cela aurait probablement donné un sombre réquisitoire contre les « mauvais » joueurs, du genre « La juste colère du Patriarche contre ses enfants désobéissants ». Nous en lisons quelquefois dans une revue ou une autre... et ils sont à mon avis bien peu efficaces. Mais là, habilement glissés dans les règles aux endroits opportuns, ces petits mouvements d'humour passent très bien, ils sonnent juste et mordent là où ça fait mal, eux aussi !

Et la baston, alors ?

Justement, les joueurs qui sont le plus durement épinglés par Croc sont les bastonneurs fous, les cinglés du coup de masse, les obsédés des coups de tranchoir et autres fanatiques de l'arbalète à répétition. Car *Animonde* est à l'opposé de tout cela, c'est un jeu de rôle **pacifiste**, aux antipodes du mélange de violence et d'horreur auquel on nous a jusqu'ici habitués. Cette caractéristique est en même temps la grande force et la grande faiblesse de ce jeu.

Sa grande force, parce que bien entendu, c'est extrêmement original, et pour tout dire, du **jamais vu** ! Certes, ce n'est pas le premier jeu dans lequel, au

début du chapitre combat, on nous colle une phrase du style « Un joueur avisé ne se résoudra au combat qu'en dernier recours »... Il existe également des jeux de rôle (*L'Appel de Cthulhu* ou *RuneQuest*, par exemple) où les combats sont très vite mortels, donc à éviter. Mais jamais, à ma connaissance, un jeu de rôle n'a été bâti sur un univers intrinsèquement non-violent, comme l'est *Animonde*.

Sa grande faiblesse, aussi. Toutes ces mises en garde répétées contre l'emploi inconsidéré de la violence dans *Animonde* ne se résumeraient-elles pas à un vœu pieux impossible à respecter ? Ou pire encore, affreux soupçon né dans mon esprit naturellement suspicieux, si ce n'était que pour « faire original », juste un argument commercial ?

Voyons cela de plus près, OK ?

Le livret d'*Animonde* comporte, après une brève introduction, trois chapitres : **Création des personnages** (21 pages), **Simulation** (21 pages aussi), et **Animonde** (27 pages, c'est à la fois le nom du jeu et de son univers). En fin de livret, nous trouvons plusieurs **aides de jeu** précieuses : un petit glossaire (bien utile), une liste des abréviations (absolument indispensable car les règles en utilisent beaucoup trop !), un lexique du langage des fleurs (charmant), un petit scénario (7 pages, nous y reviendrons), la liste de tous ceux qui ont participé peu ou prou à la création du jeu (les surnoms valent leur pesant de cacahuètes), une feuille récapitulative pour la création des personnages (riche idée, mais attention il y a trois petites erreurs), une table de relation (voir plus loin), et une feuille de personnage (loufoque, mais correcte). Ouf ! Il manque une fiche de PNJ... Disons tout de suite que le sommaire est presque illisible et qu'il n'y a pas d'index ! Sur ce, laissons provisoirement de côté les règles proprement dites, pour nous

intéresser d'abord au décor si particulier d'Animonde.

Le monde selon Croc

L'auteur a imaginé un univers qui m'évoque à la fois Jack Vance et Philémon (la BD de Fred). C'est un monde dans lequel les hommes n'utilisent pas le métal et peu le minéral. En lieu et place, ils se servent des animaux, soit morts, soit vivants ! Les armures et certaines armes sont fabriquées à partir d'animaux tués de manière rituelle par des artisans spécialisés. Les autres armes et beaucoup d'objets courants sont constitués par des animaux dressés, et vivant en symbiose avec leur propriétaire : montures, bijoux, monnaie, vêtements, luminaires, bouteilles, verrous, « radars », mobile-homes, instruments de musique, lunettes de soleil, drogues, communicateurs d'émotions, écrivains publics et même aspirateurs !

Après une histoire mouvementée dont nous n'avons qu'un bref aperçu, les êtres humains vivant sur **Le Sanctuaire** ont appris à vivre paisiblement, en harmonie avec la Nature. Celle-ci est différente de celle que nous connaissons, et si les plantes sont apparemment identiques aux nôtres, les animaux semblent sortir tout droit d'un film d'animation (genre « La Planète Sauvage » ou « Gandahar »). Croc nous décrit un monde baroque, dont l'organisation sociale et la technologie sont très proches des univers d'Heroic-Fantasy classiques, mais dont les mentalités sont carrément à l'opposé. Un monde féérique et attachant, où l'amour peut sauver une vie, et la haine tuer ! Un monde aussi ouvert, aussi éloigné de la réalité que le sont (dans d'autres registres) ceux de *AD&D* et *Rêve de Dragon*. Les MJ à l'imagination fertile vont s'en donner à cœur joie. Les autres auront des problèmes, car la matière trouvée dans le livret est encore assez légère pour démarrer une campagne, et on ne peut qu'espérer impatientement des suites bien étoffées.

Cette utopie est présentée avec un mélange de naïveté, d'ironie (voir en particulier la description des castes) et d'invention qui lui confère un certain cachet d'authenticité. Une anecdote ? La hauteur des talons correspond exactement au niveau social de l'individu (Roi = 12 cm) ! La description complète de 31 animaux nous est offerte, dont les terribles **Arghs Farceurs**, **Mantes Tueuses** et **Paralyques**. Le petit scénario « **Quand les colombes pleurent** » est simple et classique (il s'agit de sauver une princesse en détresse) mais amusant, et donne une petite idée de ce que peut être une campagne d'Animonde (à mon avis indispensable pour en goûter toute la saveur). Notez que tous ses PNJ sont parfaitement décrits, et que quatre personnages prêts-à-jouer sont fournis : très bonne idée.

Qui joue-t-on ?

Les habitants d'Animonde (PJ et PNJ) sont par comparaison à leur univers étonnamment raisonnables. Ils se répar-

tissent en neuf classes, pardon, en **neuf castes** : Artisans, Soldats, Troubadours, Marchands, Chasseurs, Nobles, Aventuriers, Chevaliers, et Gardiens (de la plus répandue à la plus rare). On ne nous parle pas de paysans, ni d'éleveurs, ni même de chasse pour se nourrir... Les Chevaliers et les Gardiens sont les deux castes les plus originales et les plus délicates à jouer ; les premiers sont des super-guerriers (eh oui !) solitaires, éternellement en quête ; les seconds sont des sages et des conseillers, un peu magiciens sur les bords.

La création des personnages ressemble à celle de *Bitume*. Le joueur choisit sa caste, son terrain d'origine (ville, jungle, désert, etc), et dispose de 60 points à répartir en 10 **Caractéristiques Primaires** (Force, Beauté, Gaîté,...). Quelques multiplications donnent les **Caractéristiques Secondaires** (dont la Paix Intérieure), et les **12 Talents de Base** (dont Symbiose, Séduction, Communication, etc). **Des Points de Personnalisation** permettent ensuite au joueur d'affiner son personnage en améliorant ses Talents de Base et en achetant des **Talents Spéciaux** (Déguisement, Infravision, Torture, Energie Ultime, etc.). Ces Points peuvent être augmentés en choisissant **quelques défauts** (Avare, Phobie, Borgne,...). Les « prix » et la liste des Talents disponibles dépendent de la caste choisie (exemple : l'Aura de Terreur est réservée aux Chevaliers). Plus tard, au cours du jeu, un système assez complexe de **points de réussite** permet d'améliorer toutes ses capacités.

Les MJ devront veiller à ce que leurs joueurs ne connaissent pas la liste des 72 Talents Spéciaux. En effet, Animonde n'échappe pas au problème commun à tous les jeux de rôle en un seul volume : le jeu perd une bonne partie de son charme et de ses mystères pour un joueur qui a tout lu. Dans l'ensemble, le système de création de PJ est agréable, un bon compromis entre trop de possibilités (difficile pour un novice) et trop de dirigisme (vite ennuyeux).

Comment joue-t-on ?

Les règles utilisent des dés de pourcentage pour résoudre les actions, et à six faces pour les dommages et localisations ; aucun n'est fourni avec le jeu. On peut regretter la coexistence de deux systèmes de résolution des actions. Le premier, appliqué aux talents, utilise une table de modificateurs (bonus/malus) linéaires : toujours la fameuse **Charte Angoumoise** (exemple : Assez Difficile = -40 %). Le second, basé sur les Caractéristiques, utilise une autre table de facteurs multiplicatifs (exemple : Assez Difficile = x6). Les notions de réussite et d'échec critiques sont prévues, souvent laissées aux bons soins du MJ.

La partie des règles la plus originale concerne les rapports entre les êtres vivants (humains entre eux, humains et animaux). Le concept de **Niveau de Relation** est une innovation intéressante : un chiffre de -4 (haine) à +4 (amour) indique les rapports réciproques de deux

personnages : dommage qu'il implique la tenue astreignante d'une Table de Relation par le MJ. Les nombreuses règles relatives à la Communication, la Séduction, la Paix Intérieure, l'Intimidation, la Symbiose et le Contrôle des animaux sont très détaillées mais jouables. Exemples représentatifs de l'esprit d'Animonde : l'amour physique fait gagner des points de Paix Intérieure, la perte d'un être cher en fait perdre beaucoup (ce qui peut conduire jusqu'au suicide).

Le système de Combat est lui aussi très fouillé, et cela peut sembler paradoxal, voire contradictoire, dans un univers aussi paisible. Je ne veux pas rentrer dans le détail, mais je le trouve personnellement trop simulationniste, lent, et lourd à gérer pour le MJ : d'un niveau de complexité élevé, situé entre *RuneQuest III* et *Légendes*. Ceci dit, il fonctionne parfaitement bien et laisse une grande liberté tactique aux joueurs. En outre, les combats sont généralement courts mais pas mortels, grâce aux notions de Moral, d'Effet Gore (la vue du sang qui gicle...), de Seuil d'Evanouissement, etc. Disons deux mots sur l'écran du MJ : il est bien conçu, mais le jeu comporte hélas de nombreuses tables, et certaines importantes ne figurent pas sur l'écran (entre autres, la table de Guérison des Blessures, p.46, ou la table des Armes, p.65).

Quand est-ce qu'on joue ?

Sans aucun doute, Animonde est un jeu de rôle plutôt destiné aux MJ et joueurs expérimentés, exigeants et capables de s'adapter à un monde très étrange. D'ailleurs, les règles elles-mêmes sont écrites à leur intention et non à celle des débutants (peu d'exemples, entre autres). Son thème est particulièrement prometteur et devrait intéresser — voire passionner selon leur sensibilité — tous les joueurs épris de nouveauté. Je souhaite que de nombreuses extensions riches et convaincantes lui soient consacrées, afin de lui assurer le succès que son originalité mérite.

Christian Rossiquet

Animonde :
Textes : Croc

Couverture :
Jean-Claude Mezières

Illustrations :
Christophe Pierson,
Zero, Isabelle Wirtz,
Ben, Rachid

Editeur : Croc



En exclusivité, les derniers travaux du Professeur Pelleau. Du sexe, du sang et de la violence, ainsi va la mythologie nordique ; pour ramener les prêtres à la réalité concrète de leur sacerdoce...

Mythologie chr

Rites et Cérémonies nordiques

Voici donc, comme je vous l'ai promis, après l'article sur la mythologie nordique, une petite étude sur les rites et cérémonies adaptés pour le jeu. A ma connaissance, le seul jeu faisant référence à nos mythologies est AD&D, mais vous serez étonnés de constater que les rites et cérémonies ne concordent pas vraiment avec ce qui est écrit dans le Legend Lore.

Les prêtres

Voilà toute la difficulté, non de notre étude, mais de l'adaptation. Chez les Scandinaves il n'y avait en effet pas de corps constitué de prêtres. Il semblerait que ce rôle ait été rempli par des personnages très importants, des chefs probablement. Ce sont eux qui s'occupaient de la question des dieux, des serments prêtés, du maintien de l'ordre établi, du droit.

Dans le jeu il nous faut des prêtres, eh bien, soit, nous sommes après tout dans un monde imaginaire. Pourtant, j'aime bien coller avec une certaine réalité historique. Aussi les clercs portant le titre de « Grand prêtre » devraient être chefs de village ou seigneurs d'une ville, dans une région où le panthéon nordique domine.

Le prêtre-seigneur devra faire attention à ce que sa région accueille tous les autres dieux du panthéon et qu'un culte leur soit rendu par leurs prêtres respectifs. Si l'on veut à nouveau coller à la réalité historique, il faut savoir que le prêtre devenu seigneur ne l'est pas pour le restant de ses jours. Les Nordiques, bien que guerriers redoutables, aimaient la paix et la bonne vie. Aussi, si la famine frappait le pays, si les expéditions guerrières étaient des échecs sanglants, la faute en incombait au chef que les dieux ne soutiennent pas. La sentence était, selon la coutume, le sacrifice du chef au dieu local le plus important. Donc le prêtre-seigneur devra faire attention à ce que son peuple soit heureux, que son règne soit marqué du sceau de la paix, ou de la victoire si la guerre surgit. Il y aura sûrement assez de grands-prêtres pour prendre la relève, mais l'accession au rang de seigneur se fait avec l'approbation du peuple qui décide de son nouveau chef. Le système est une sorte de démocratie car le peuple peut, selon la coutume, renverser un chef et en mettre un autre à la place. Mais si le règne d'un chef est heureux, son fils aîné prend en général la relève en tant que chef.

Autre chose avant d'en finir avec les prêtres, concernant les dieux Loki, Surtr, et Hrym (pas Thrym qui est une grave

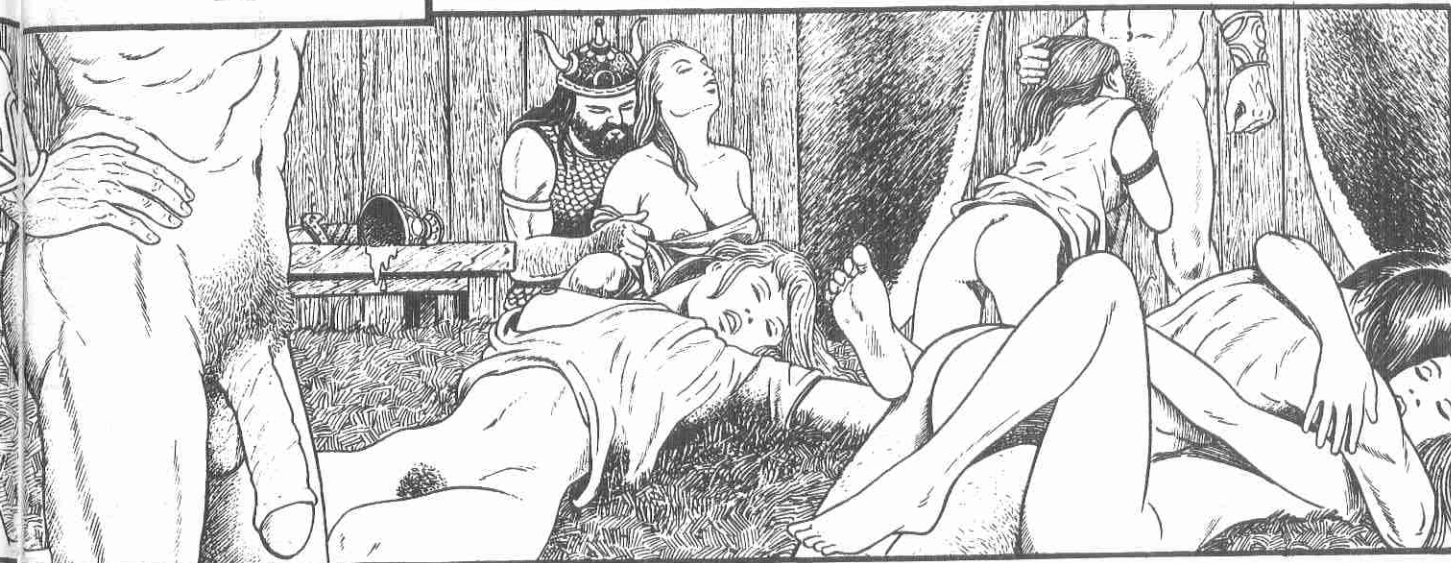


erreur du Legend Lore, cf l'article précédent). Surtr est le dieu des géants du feu et Hrym celui des géants du froid, ils ne peuvent avoir que des prêtres géants. Loki, quant à lui, est spécial. Les Nordiques ne le considéraient pas comme un dieu. Il n'avait absolument aucun culte, aucun sacrifice ne lui était fait. En conséquence, bien que le Legend Lore autorise les prêtres de Loki et en fait un grand dieu, je préfère suivre la réalité historique et remettre Loki à la place qu'il occupait réellement, celle de bouffon, de farceur, de souffre-douleur, puis celle, moins drôle, d'instigateur de l'assassinat de Baldr et enfin d'adversaire meurtrier lors du Ragnarök.

Le THING, le droit

Le thing est une place réservée à l'assemblée parlementaire, juridique et politique. Chaque village, chaque ville, chaque clan, chaque famille possède son thing. Toutes les affaires de droit y sont réglées. Chez les Nordiques le droit est sacré et est indissoluble de la religion. D'ailleurs le thing est toujours très proche de l'emplacement réservé au culte. Dans le jeu, c'est le clerc du plus haut niveau qui siègera au thing, ou le chef, même s'il n'est pas clerc. Par conséquent, un chef de famille, même s'il n'est pas prêtre, se doit d'avoir des connaissances rituelles et religieuses, ce qui n'est d'ailleurs pas compliqué puisqu'il n'y a, chez les Nordiques, aucun mystère religieux.

Le droit étant sacré, toute décision prise au thing est sacrée. Celui qui en viendrait à enfreindre une décision prise au thing se verrait rejeté, désacralisé, délaissé par le destin. Ce serait un homme fini, à moins qu'il ne réussisse à retrouver son destin, à se resacraliser.



Toute assemblée se faisant au thing est placée sous l'égide d'un dieu selon le sujet à traiter. Religion et droit sont intimement liés. Par conséquent le clerc s'occupe non seulement de religion mais aussi de droit.

Le culte

Si chez les Nordiques il n'y avait pas non plus de véritable temple, il y avait quand même une pratique religieuse importante. Les Nordiques observaient deux sortes de cultes, le culte privé et le culte public. Le culte privé concernait la famille et était pratiqué à l'intérieur même de la famille. Celui qui officiait était le chef de famille et n'avait pas besoin d'être prêtre. Toute action quotidienne peut donc faire l'objet d'un culte, le repas, les semailles, les récoltes, l'arme forgée... Le culte public était lui dirigé par un clerc qui officiait en public pour qu'il puisse participer à la vie religieuse.

Malheureusement, au sujet du culte et à part pour les cérémonies funéraires, il n'existe pas de textes décrivant des cérémonies. Tout ce qu'on sait repose sur des découvertes archéologiques. Il va donc falloir, pour adapter au jeu, inventer des cérémonies tout en essayant de suivre les enseignements qu'on peut tirer de l'article de Chroniques n° 10, « *L'origine des mythologies.* »

Le culte à ODIN

Trouver des cultes rendus à Odin n'est pas trop difficile. Historiquement, les Nordiques lui rendaient un culte avec sacrifices humains. Les malheureuses victimes étaient pendues puis transpercées d'une lance, tout comme Odin s'était lui-même pendu et navré de sa propre lance à une branche d'Yggdrasil pour obtenir la connaissance des runes. Malgré ce qui est dit dans le Legend Lore, où il n'est fait aucun sacrifice humain à Odin, je préfère garder ce culte historique. Cette cérémonie se fera une fois l'an, le premier jour de l'année.

Douze victimes seront pendues et transpercées de lances sacrificielles projetées par les prêtres investis, seul moment où ils pourront utiliser une arme tranchante ou piquante. Douze victimes pour douze mois de l'année. Cette cérémonie est indispensable à tous les prêtres nordiques car les livres de prières sont écrits en runes, le langage magique. Manquer cette cérémonie serait donc un drame pour le clerc. Il perdrait la faculté de lire les parchemins magiques et son livre de prière. Si Odin s'est sacrifié, ce n'est pas pour rien !

Pour obtenir le don de connaître l'avenir, Odin a volontairement perdu un œil. Dans AD&D, à partir du 3^e niveau, le clerc d'un dieu nordique commence à avoir des sorts de divination dont Augure, qui est une sorte de lecture dans l'avenir. Je propose donc que tout clerc d'un dieu nordique, quel qu'il soit, sacrifie un de ses yeux à Odin afin de pouvoir utiliser ses sortilèges de divination. Ce sacrifice se fera au cours d'une cérémonie dirigée par un grand-prêtre d'Odin au moment du passage du 2^e au 3^e niveau. Le manquement à ce sacrifice empêcherait le clerc d'utiliser ses sortilèges de divination.

En ce qui concerne les guerriers d'origine nordique, ceux-ci seront obligatoirement des croyants de leur panthéon ; lorsqu'ils combattront, ils devront penser à vouer l'âme de leur victime à Odin pour que celui-ci peuple son Valhöll en vue du Ragnarök.

Le culte à THOR

Thor est le dieu de la guerre et surtout du combat contre les géants. Tous les ans, à la mi-avril, les Nordiques organisaient une cérémonie qui avait pour but de porter chance dans les expéditions guerrières. Pour le jeu, cette cérémonie sera reprise et vouée à Thor. Elle sera dirigée par un prêtre de Thor. Avant de partir en aventure, le clerc de Thor sera bien avisé de faire une courte cérémonie à son dieu en vue des combats qui vien-

dront sûrement. Elle aura, sur les guerriers du groupe, l'effet d'une bénédiction, additionné d'un cantique sur les guerriers vénérant Thor. Cet effet durera tant que dure l'aventure.

Thor passait également pour présider à l'initiation guerrière des adolescents. Cette cérémonie sera dirigée par un clerc de Thor qui aura pour tâche de conclure religieusement l'initiation guerrière des adolescents afin que Thor veille sur eux lorsqu'ils combattront. Elle se déroulera une fois l'an, un cycle de lune après la fin de la précédente cérémonie.

Une autre cérémonie sera également rendue à Thor, destructeur de géants. Elle aura lieu le premier jour de l'année. Chaque temple se devra de sacrifier à Thor un géant de n'importe quelle race. Si, à ce moment, le clerc est loin d'un temple dédié à Thor, il devra capturer un géant pour le sacrifier. Tout manquement à cette cérémonie sera sanctionné par un malus de 4 à la probabilité de toucher dans les combats contre les géants jusqu'à la prochaine date de cette cérémonie.

Mais Thor est également le dieu de la fertilité par l'orage, c'est à dire par la pluie qui vient après l'orage. Une fois l'an, le prêtre de Thor fera donc une cérémonie en vue d'obtenir de bonnes pluies pour de bonnes récoltes. Cette cérémonie se fera avec la venue du printemps, lorsque les cultures commencent à pousser et ont besoin d'eau.

Le culte à FREYR

Freyr, frère de Freyja et fils de Njördr, est, avec Odin et Thor, le dieu le plus important du panthéon nordique. C'est un Vane et il dirige la troisième fonction, la fonction économique, c'est à dire qu'il s'occupe de fertilité-fécondité et de prospérité. « *Il commande à la pluie et à l'éclat du soleil et en outre aussi à la végétation, et il est bon de l'invoquer pour les récoltes et la paix.* » Un ancien texte, « *Le voyage de Skirnir* », où l'on voit Freyr amoureux transi d'une géante,

est en fait une explication animiste du mythe de Freyr. De là, il est facile de trouver une cérémonie en l'honneur de ce dieu. Au début du printemps, les prêtres de Freyr devront s'unir au cours d'une importante cérémonie à de jeunes vierges qui tiendront le rôle de la Terre-Mère pour que la terre devienne féconde. Chaque enfant né de cette union cultuelle sera sacrifié à Freyja, par un prêtre de Freyja, et son sang sera mêlé à la terre. Après la cérémonie se déroulera une énorme fête offrant toutes les apparences d'une orgie, d'une débauche de nourriture et de sexe. Les rares représentations de Freyr le montrent affublé d'un énorme phallus.

Le culte à FREYJA

« Elle est si belle que tous les ornements sont nommés d'après elle. » Freyja se partage la moitié des morts avec Odin, elle lui a enseigné les sciences magiques du Seidr. C'est la déesse de la naissance et de la mort, de l'amour et du combat, de la fécondité et de la magie noire. Le culte qu'on lui rendait était essentiellement érotique. Lorsque les vierges fécondées lors de la cérémonie à Freyr auront donné vie à leur enfant (né de cette union cultuelle — cf plus haut pour le devenir de ces enfants —), elles seront utilisées à nouveau pour un autre culte rendu à Freyja. Un mois après le sacrifice des enfants — leur sacrifice survenant lorsque tous les enfants culturels sont nés — elles s'uniront à tous les hommes du clan pour qu'ils reçoivent le pouvoir fécondateur-reproducteur de Terre-Mère encore contenu en elles. Tout cela sous la conduite et les prières des prêtres de Freyja.

Le culte à TYR

« C'est le plus hardi et le plus brave et il décide beaucoup de la victoire dans le combat ; (...). Il est savant aussi... » Tyr est le guerrier juriste des dieux. Le droit étant sacré, toute loi devra être ratifiée au cours d'une cérémonie à Tyr. Tous les litiges entre personnes ou groupes de personnes se règlent en général au thing ; cela se passera sous la houlette d'un prêtre de Tyr, ou en son nom, afin que les décisions aient force de droit. Les serments sont scellés de plusieurs façons possibles, en crachant dans un chaudron ou en jurant sur l'anneau d'Odin. Mais à chaque fois le dieu invoqué comme témoin est Tyr et le serment devient alors sacré. Tyr est le dieu qui a sauvé l'ordre du monde en sacrifiant son bras droit dans la gueule du loup Fenrir qui était encore jeune. Une grande cérémonie devra être donc célébrée pour rappeler ce haut fait. Elle se déroulera une fois par an et tous les prêtres de Tyr devront y participer. Elle sera faite loin des regards importuns. Au cours de cette cérémonie, les clercs qui ne sont pas encore investis du titre de clerc, donc niveau 0, tiendront le rôle de Tyr. Leur

main droite sera coupée et donnée en pâture à un loup affamé capturé pour cette cérémonie. Une semaine de jeûne plus tard, le grand-prêtre régénérera les mains coupées en laissant une cicatrice autour du poignet. Cette cicatrice sera la marque de reconnaissance des clercs de Tyr. Après cette cérémonie le « sacrifié » est prêtre de Tyr.

Je vous laisserai inventer vous-même le ou les cultes dédiés aux autres dieux. Je voudrais vous décrire maintenant une cérémonie — je ne sais si elle a existé ou non mais je la trouve logique — qui retrace la naissance du monde. Elle n'est dédiée à aucun dieu en particulier mais tous les prêtres nordiques y participeront, y compris ceux de Hel. Au début du printemps et après la fin des autres cérémonies annuelles, chaque temple enverra un ou plusieurs clercs capturer vivant un géant du froid adulte. Celui-ci sera ramené au temple avant la venue de l'hiver, mis dans une geôle et nourri tout l'hiver avec des aliments spéciaux et bénis. Une semaine avant la venue du printemps, lorsque la vie apparaît, le géant sera sacrifié de la même manière que Ymir à la création du monde.

Chaque temple sacrifiera son géant, chaque clerc devra participer à cette cérémonie. Si un clerc se trouvait dans l'impossibilité d'y participer dans son temple, il se devrait de capturer un géant seul, pour le sacrifier le jour voulu. Dans ce cas il ne sera pas besoin de le nourrir durant un hiver. « Gaspen donc !!! Que la vie de clerc aventurier est dure. »

Cérémonie funéraire

D'après le récit d'un diplomate arabe qui assista, sur les bords de la Volga, aux funérailles d'un chef viking suédois.

« Le chef fut placé, à l'écart, dans une tombe, pendant dix jours, jusqu'à ce qu'ils aient fini de tailler le costume funéraire. Si le mort est pauvre, ils font un petit bateau, le mettent dedans et le brûlent. S'il est riche, ses biens sont partagés, pour sa famille, pour payer le costume puis pour faire le nadib (bière ?) qu'ils boiront le jour où ils tueront une des esclaves du mort pour la brûler avec lui. L'esclave qui sera tuée a choisi de mourir, on ne lui a pas imposé ce choix. Seulement, il lui est impossible de rétracter son choix fatal. Elle sera sous bonne garde durant les dix jours où on la préparera à mourir, surtout au moyen de drogues.

Le jour de la crémation, on hisse le bateau sur la berge et on dispose autour un grand tas de bois. Une vieille femme s'occupe de toute la cérémonie. Le cadavre est retiré de sa tombe et vêtu de ses habits funéraires. Il est ensuite installé sur le bateau, sur un banc recouvert de peaux et de couvertures. Autour de lui sont disposés de la nourriture et de la boisson, ainsi qu'un chien sacrifié et

coupé en deux à ce même moment, puis toutes ses armes. Les chevaux du chef sont aussi sacrifiés à coup d'épée et leur viande jetée sur le bateau ; ce sera également le sort de deux vaches, un coq et une poule. Puis, enfin, vient le tour de l'esclave qui a choisi de mourir pour accompagner son maître. Elle sacrifie un poulet, se dépouille de tout ornement, boit une coupe de nadib et entre sous la tente du bateau où se trouve le corps du chef. La vieille femme est avec elle. Six hommes entrent dans la tente et ont des rapports sexuels avec elle. Puis les hommes l'étranglent avec une corde tandis que la vieille femme lui transperce le cœur avec une dague. Enfin le feu est mis au bateau par toute la foule ».

Ce qu'il faut retenir de ce récit, pour le jeu, c'est que le mort est incinéré sur un bateau avec de la nourriture, ses armes, ses chevaux et une esclave qui a fait là un libre choix. Le rôle de la vieille femme sera tenu évidemment par le prêtre. Mais à quel dieu les prières seront-elles adressées ? Aucune indication là-dessus. Je propose qu'elles le soient d'abord à Odin, puis à Freyja, au dieu que vénérât plus particulièrement le mort, au dieu du prêtre qui officie pour la circonstance, et enfin à Hel au cas où il n'irait pas au Valhöll.

Le prochain numéro

Bande de petits veinards pas courageux, je travaille pour vous. Le prochain numéro vous donnera le passeport pour la mythologie hindoue...

Patrick Pelleau



BIBLIOGRAPHIE

Régis BOYER : « La religion des anciens Scandinaves » — Ed Payot.

Régis Boyer/Eveline LOT-FALCK : « Les religions de l'Europe du Nord » — Ed. Fayard-Denoël.

L'ERE D'UNE NOUVELLE PASSION...

EMPIRES & DYNASTIES

UN JEU DE RÔLE
DE PATRICK DURAND PEYROLES

- ★ CREEZ VOTRE DYNASTIE
- ★ EXPLOREZ L'IMMENSITE DE REAH
- ★ VIVEZ DES AVENTURES FASCINANTES

LE JEU, PRESENTE EN BOITE, COMPORTE DEUX LIVRETS DECRIVANT
LE SYSTEME DE SIMULATION, LE MONDE DE REAH, LA MAGIE, LA RELIGION.
UNE CARTE GRAND FORMAT ET UN DEPLIANT AIDE DE JEU

VENTE
EN MAGASINS
SPECIALISES
OU PAR
CORRESPONDANCE



**EDITIONS
DRAGON
RADIEUX**

LE CHARBINAT
38510 MORESTEL

BON DE COMMANDE

NOM : PRENOM :

ADRESSE :

.....

CODE POSTAL : VILLE :

Veillez me faire parvenir exemplaires du jeu
EMPIRES & DYNASTIES à 230 F l'exemplaire Franco.
Ci-joint mon règlement à l'ordre de EDITIONS DRAGON RADIEUX.

Le Kersh, c'était sympa, c'était dans le numéro 2 de Chroniques.

Comme un endroit qu'on aime bien, y faire une

petite ballade de temps en temps et en approfondir certaines pratiques fait toujours plaisir. Aujourd'hui, quelques notions sur la manière dont l'Art (la magie bande d'ignares !) y est enseigné et, en cadeau, quelques sorts maison pour bien rire entre amis...

Dans le cadre de notre grande campagne d'information et d'orientation des futurs aventuriers vers le métier leur convenant, nous aborderons aujourd'hui le métier de magicien dans le Kersh. Comment le devient-on et quelles études sont nécessaires ?

LA MAGIE DANS LE KERSH

En réalité, dans le Kersh, la magie est assez peu représentée ailleurs qu'à Port-Ker ; le plus souvent, des contrées comme Lvellynia, la Khircasie ou le Den Nerath se contentent de quelques mages attachés à la cour du souverain. Ces mages ont d'ailleurs souvent fait leurs études à Port-Ker. A Lui-Hang, on trouve par contre beaucoup de magie, donc des écoles, mais sans que cela soit aussi concentré et officialisé que dans la Bagdad du Kersh. Le style des magiciens Lui-Hangi est d'ailleurs assez différent de celui des Port-Keriens (cf *Oriental Adventures*). S'il existe à Shalimar quelques magiciens, en tout cas beaucoup plus qu'à Lvellynia, on trouvera plus facilement de la magie divine car les prêtres du panthéon Hindou abondent. On peut considérer que Shalimar est pour le Kersh l'équivalent de Port-Ker en ce qui concerne la religion. Quant à Althor, nous avons trouvé dans les *Chroniques du Kersh* le passage que voici :

La magie n'étant pas tellement représentée à Althor, quand un magicien ou un illusionniste vient présenter ses tours sur la place des Trois Cloches, il est sûr d'avoir un excellent accueil. Si le public Port-Kerien se passionne d'une manière critique et technique pour la magie, le public Althorien est quant à lui émerveillé par les prodiges magiques sans les comprendre. Cet émerveillement n'a d'ailleurs strictement rien à voir avec la compétence du magicien, car la plupart des Althoriens n'ont pas la moindre idée du fonctionnement et de la difficulté d'une opération magique. Un vieux Port-Kerien, même profane, est au contraire tellement habitué à la chose qu'il peut parfois avoir une idée de la puissance d'un magicien rien qu'en le voyant travailler ; il sait déjà que certains sorts sont très ardues à mettre en œuvre et nécessitent une grande maîtrise de l'Art...

PROFESSION,



On le voit, même dans les *Chroniques* qui constituent l'ouvrage de base sur le Kersh, toute référence à la magie en revient presque inévitablement à Port-Ker. Voici donc un passage des *Chroniques* qui permet de mieux comprendre cet état de fait :

Extrait des *Chroniques du Kersh*, publiées à Karam en l'an 732 FP-K chez le libraire Basoudre Nolin :

La ville est dirigée par des magiciens, par ce que l'on appelle le

Conseil des Sept. Ce conseil est formé de 7 mages du 14^e niveau minimum qui y siègent à vie. Lorsque l'un d'entre eux meurt, les autres élisent son successeur ; au cas où personne ne conviendrait, par exemple si personne de convenable n'est d'un niveau suffisant, ils attendent. Il est arrivé depuis la création du Conseil qu'il soit composé de moins de sept personnes. Les membres sont classés par ordre de nomination ; le plus ancien est appelé le Premier, les autres, Conseillers, sans distinction de rang.

MAGICIEN : des études longues et ardues

A la mort de l'un d'entre eux, les Conseillers d'un ordre inférieur à celui du défunt progressent d'un rang, le nouveau membre coopté étant automatiquement en septième position, ce qui donne à chacun une chance de devenir Premier... Il est arrivé que certains, plus ambitieux, essayent de provoquer ce genre de situation mais les autres membres y ont mis bon ordre...

Les trois Princes-Marchands sont en relation constante avec le Conseil, mais tout en restant dans l'ombre. C'est en réalité la Guilde qui dirige la ville en situation normale ; le Conseil ne prend la relève qu'en cas de crise grave. Grâce aux informations fournies par la Guilde, il peut en général prévoir les crises et y remédier.

(...) A tour de rôle, chaque conseiller passe un mois dans la Maison du Conseil, afin d'assurer une « permanence ». La Maison est équipée d'appartements, de laboratoires, d'une salle de réunion et renferme la bibliothèque de la ville qui contient à l'heure actuelle 17 348 ouvrages dont certains sont très anciens, comme le journal d'Iogwahir. La bibliothèque et le fonctionnement de la Maison sont financés par le Conseil, chaque Conseiller devant y participer.

Comme on peut le voir, la ville est extrêmement portée sur la magie. Non seulement elle est dirigée par des magiciens, mais un très grand nombre d'adeptes de l'Art s'y sont installés de façon à pouvoir travailler correctement à proximité de bonnes bibliothèques, de boutiques spécialisées particulièrement bien achalandées et de collègues à la discussion toujours intéressante. C'est pourquoi nous avons choisi de nous y rendre pour nous renseigner sur les écoles de magie et l'apprentissage de l'Art.

LES ECOLES DE MAGIE

Il existe dans la ville plusieurs « écoles », la plupart des magiciens de haut niveau ayant plusieurs élèves ; ces écoles peuvent aller des simples cours donnés chez le magicien à une poignée de disciples aux « grandes écoles » dotées de bâtiments spacieux et acceptant jusqu'à cinquante élèves. Dans ce dernier cas, les étudiants se voient remettre à leur sortie un très joli diplôme calligraphié au sang de dragon sur parchemin. Ce diplôme n'a absolument aucune valeur, car si jamais on demande des qualifications à un magicien ce sera plutôt le nom de son maître qu'un bout de parchemin.

Pour ceux qui n'ont pas l'esprit aventureux, il est en effet possible de trouver une place officielle dans une des cours des différents royaumes ou états du Kersh. « Magicien de la Couronne de Lvellynia » fait toujours bon effet sur un parchemin de visite !

Nous avons pu contacter un magicien dont la famille est originaire de Port-Ker depuis plusieurs générations et traditionnellement orientée vers l'Art. Personnalité connue dans la ville pour ses talents de chercheur et ses histoires d'aventures rocambolesques, Ozanam Zattara est un sorcier (13^e échelon). Il n'a pas à proprement parler créé une école de magie, mais enseigne son art à une demi-douzaine d'étudiants triés sur le volet. En réalité l'année d'enseignement se réduit à six mois car il prend les six autres pour ses propres recherches et, de temps à autre, il l'avoue lui-même, l'attrait de l'aventure est irrésistible. Alors quand un vieil ami lui propose de l'accompagner quelque part, le prétexte est largement suffisant...

La « scolarité » du futur magicien qui passe par son enseignement dure six à sept ans ; à partir du moment où un élève est accepté, tous ses frais sont pris en charge, mais il signe un contrat stipulant

meurent bien plus tard), se présente au maître et passe un entretien. A l'issue de cette conversation, s'il est jugé suffisamment intelligent et opiniâtre pour suivre les cours, il est admis pour quelques semaines d'essai. Durant ces quelques semaines, il n'apprendra rien de concret mais mènera la vie d'un élève et pourra se rendre compte de ce qu'est réellement l'existence d'un magicien. S'il n'a pas changé d'avis et se montre toujours aussi enthousiaste, il sera alors admis comme élève à part entière. Cette admission donne lieu à une petite fête à laquelle participent maître et étudiants et pendant laquelle le nouvel élève est transformé par son maître en un animal quelconque, ce qui constitue le dernier test. S'il ne sort pas de cette expérience complètement traumatisé — et s'il y survit... — il sera considéré officiellement comme apprenti magicien. Si son maître fait partie du Conseil des Sept (ce qui n'est pas le cas de Zattara), le fait d'être officiellement apprenti lui donne le droit de consulter les ouvrages de la bibliothèque du Conseil (à ses risques et périls) et le devoir de s'adonner à quelques tâches ménagères pour le bien de la communauté telles que balayer les salles de la Maison du Conseil...

Feerics

Relais Descartes
CC ART DE VIVRE
78140 VILLACOUBLAY
Tél : 39 56 65 79

Deuxième Concours de
PEINTURE SUR FIGURINE
EN TEMPS LIMITÉ.

SAMEDI 17 SEPTEMBRE 1988 14 H.

Renseignements et inscriptions à la boutique

que durant les cinq années suivant sa sortie de l'école, tout ce qu'il pourra trouver comme connaissances, parchemins ou livres intéressants seront présentés à son maître qui pourra en prendre copie s'il le désire. En réalité, cela dure souvent beaucoup plus longtemps que cinq ans car le magicien débutant revient fréquemment parfaire ses connaissances de façon à pouvoir grimper à l'échelon supérieur (en moyenne jusqu'au sixième, à partir duquel il est considéré suffisamment instruit pour se débrouiller seul). Et comme peu de magiciens acceptent des élèves ayant effectué leurs premières études chez un autre, souvent un maître voit ses élèves régulièrement plusieurs années après leur début dans la vie. Voici comment se présente le programme d'enseignement :

La sélection des élèves

Le futur étudiant, en général âgé de quinze ou seize ans (mais certains com-

Première année

Durant la première année, l'élève apprend à lire, écrire et compter s'il ne le sait pas déjà ; si c'est le cas il passe directement au programme suivant.

Deuxième, troisième et quatrième années

Ces trois années sont consacrées à diverses études théoriques dont quelques langues (les plus utiles pour lire certains ouvrages ésotériques), des mathématiques, de l'astronomie, de l'alchimie.

Les élèves des quatre premières années ont aussi la tâche de nettoyer et ranger le laboratoire et de préparer le matériel pour les expériences. Les cours leur sont dispensés non pas par le maître, mais par les élèves les plus avancés.

Cinquième année

L'élève apprend maintenant les alpha-

bets runiques, suit des cours de biologie et « zoologie monstrueuse » qui traitent des créatures étranges les plus fréquemment rencontrées, de leurs dangers et utilités pour des opérations magiques.

Sixième année

L'élève est maintenant prêt à aborder l'étude de la magie proprement dite ; il va passer l'année à en comprendre les principes et à apprendre son langage. Son maître lui enseignera en même temps à guider son esprit, à le focaliser sur une opération magique et lui apprendra deux ou trois cantrips.

Septième année

Approfondissant ce qu'il a appris l'année précédente, l'apprenti magicien abordera les véritables sorts (premier

niveau) et perfectionnera son esprit et sa connaissance des cantrips.

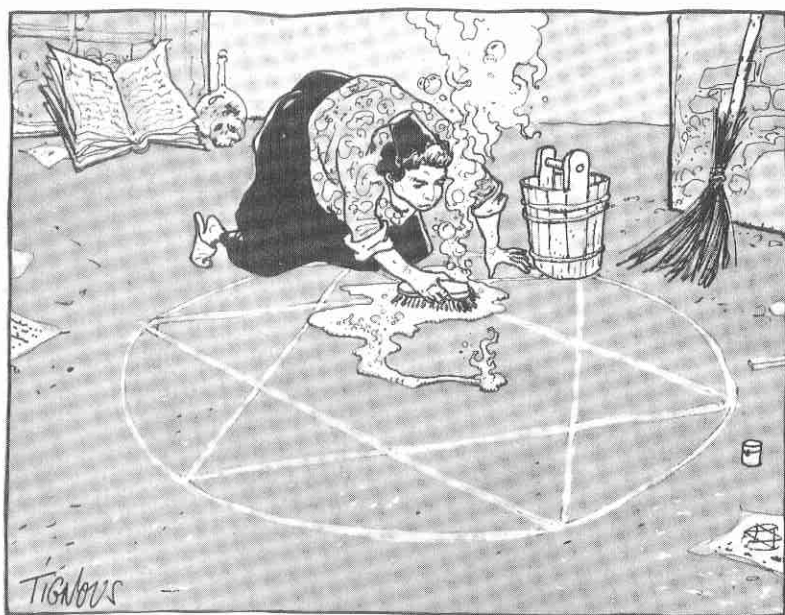
Comme vous vous en doutez, vu la densité du programme, l'élève ne chômera pas durant ces quelques années. Sa journée moyenne comprend une bonne douzaine d'heures de travail, entre les cours, le travail personnel et les diverses corvées auxquelles il est astreint. La plupart des magiciens gardent de leurs études l'habitude d'un énorme volume de travail journalier et nous comprenons maintenant pourquoi ils ont l'oisiveté en horreur...

Sa dernière année terminée, l'apprenti est prêt à effectuer son premier voyage initiatique. Il reviendra ensuite régulièrement chez son maître jusqu'à ce que celui-ci considère qu'il est suffisamment

avancé pour continuer ses études seul. Une fois l'élève devenu magicien à part entière (à partir du premier niveau) des relations plus amicales s'instaurent souvent entre lui et son maître ; après tout celui-ci est son père spirituel, il l'a vu atteindre l'âge adulte... Zattara a ainsi d'excellents amis qui sont d'anciens élèves et il n'hésite pas à leur faire part de son expérience et à leur donner des « tuyaux ». Comme nous ne reculons devant aucun sacrifice pour mieux vous informer, nous avons réussi à obtenir de Monsieur Zattara quelques-unes de ces recettes amusantes qu'il obtient grâce à une judicieuse combinaison de sorts, et même certains sorts entièrement inédits de sa composition.

LES RECETTES D'ONC'ZATTARA

Certaines recettes, en particulier la *Moulinette Port-Kerienne* se réussissent en travaillant avec un clerc (il a mis au point la *Moulinette* avec son ami Beronn-Nel Benelek, haut-prêtre d'Indra à Port-Ker).



La protection miraculeuse de Zattara

niveau : 5
portée : contact
durée : 1 tour/niveau
aire d'effet : le jeteur

composants : VSM
temps nécessaire : 1 round
jet de protection : aucun

Ce sort protège sans jet de protection contre :

Blessures Mineures
Soins Majeurs
Soin Ultime
Traumatisme (Harm)

Il est dissipé après que sa durée ait été dépassée ou après une attaque effectuée à l'aide d'un des sorts ci-dessus. Le jeteur ne prend donc aucun dégât dû à la magie sur cette attaque.

La surprise de Zattara

niveau : 5
portée : 0
durée : permanent
aire d'effet : 1 m³/niveau

composants : VSM
temps nécessaire : 1 jour
jet de protection : aucun

Ce sort empêche le fonctionnement d'un *Dissipation de la Magie* sur un volume donné. Il ne peut être jeté que sur un volume d'espace fixe comme une pièce ou une grotte mais absolument pas sur un objet ou un être vivant. Tous les objets magiques, jeteurs de sorts et sorts déjà jetés qui sont contenus dans le volume protégé ne seront pas affectés par un *Dissipation de la Magie*. On peut s'en servir pour protéger une pièce dans laquelle on aura préalablement inscrit des *Sepia Snake Sigil*, des *Runes Explosives*, etc. ou même un sort rendu permanent grâce à *Permanence*. Seul cas particulier : si une *Sphère Prismatique* est dans le volume protégé, sa sphère violette peut être détruite avec un *Dissipation de la Magie* en supposant que l'on se conforme aux particularités de *Sphère Prismatique* car ce sort marche normalement. Un repos complet d'une semaine est nécessaire après avoir jeté la *Surprise de Zattara*. Le jeteur peut l'annuler ou quelqu'un d'autre en jetant dans l'ordre : *Aura Magique de Nystul*, *Sort Astral* et *Désintégration* depuis le plan astral.

Zattaroïd

niveau : 1
portée : inapplicable
durée : permanent
aire d'effet : 1 parchemin

composants : VSM
temps nécessaire : 1 tour
jet de protection : aucun

La plus grande fierté de Zattara, ce sort est très particulier. Il ne se jette que sur un parchemin préalablement préparé par de savantes opérations alchimiques nécessitant entre autres du nitrate d'argent. Une fois ce parchemin enchanté, n'importe qui peut l'utiliser. Il suffit alors de tendre à bout de bras le parchemin, de lire la formule inscrite en bas (1 segment) et de regarder SANS BOUGER la scène qui vous intéresse. Une seconde plus tard vous entendrez un WLOUMPH ! un éclair bleu jaillira du parchemin et la scène regardée se trouvera parfaitement reproduite sur le parchemin, telle un dessin à la plume, mais d'une fabuleuse précision. La formule étant clairement lisible, tout personnage peut jeter un *Zattaroïd* sans problème, mais la clarté de la reproduction dépendra de son immobilité au moment crucial. La mise au point étant automatique (système *Zattafocus*) on peut aussi bien faire un portrait qu'un paysage. C'est bien utile pour ramener des souvenirs d'aventures. Un *Zattaroïd* vierge se vend actuellement entre 10 et 50 xolts (PO).



Quelques recettes que notre ami apprécie particulièrement...

Le Gros Rhume ou Chaud et Froid

Ingrédients : une *Boule de Feu*, une *Tempête de Glace*

D'une simplicité élémentaire, cette recette est garantie pour enrhummer quelqu'un (surtout utilisée au 13^e niveau). Il suffit de faire bénéficier à titre gracieux le sujet d'une *Boule de Feu* et d'enchaîner IMMEDIATEMENT sur une *Tempête de Glace* pour lui éviter le coup de chaleur. Rafraîchissant, sobre et efficace.

La Moulinette Port-Kerienne

Ingrédients : un *Mur de Force*, une *Barrière de Lames*, une *Main de Force de Bigby*

Cette véritable pièce montée nécessite la collaboration d'un clerc. Il faut d'abord créer un *Mur de Force* cylindrique que l'on positionnera horizontalement de façon à ce que la victime se trouve à l'intérieur ; simultanément, le clerc jettera une *Barrière de Lames* dans le tube de force mais à une extrémité. Le magicien crée ensuite une *Main de Force de Bigby* dans le tube mais à l'autre extrémité. Si vous avez bien suivi la recette, le sujet doit se retrouver coincé entre la *Barrière de Lames* et la *Main de Force de Bigby*. Il suffit alors de pousser avec cette dernière et on obtient un délicieux hachis.

Le Sauna

Ingrédients : un magicien volant, un *Mur de Force*, une *Boule de Feu*

Tout en volant, il faut jeter un *Mur de Force* cylindrique vertical autour du sujet qui sera emprisonné. En se positionnant au-dessus il suffit alors de lancer une *Boule de Feu* à l'intérieur du cylindre (le sujet n'a pas droit à un jet de protection pour demi-dommage car il ne peut absolument pas l'éviter). Eviter les retours de flammes qui peuvent être dangereux. Servir chaud.

Le Shampooing à la Pomme Verte

Ingrédients : un flacon de *Green Slime*, un *Serviteur Invisible*, un *Invisibilité*

Cette recette fera beaucoup rire vos amis, elle a toujours un franc succès en société. Il vous faut créer un *Serviteur Invisible*, jeter sur lui un *Invisibilité* et lui donner le flacon de *Green Slime*. L'*Invisibilité* sert à rendre invisible le flacon ; sans cela la surprise est gâchée et c'est beaucoup moins drôle. Il faut ensuite diriger le *Serviteur Invisible* vers le sujet et lui faire vider soigneusement le flacon sur sa tête. La tête de la victime couverte de *Green Slime* redevenue visible est alors hilarante.

Le Feu Rouge

Ingrédients : un *Mur de Force*

Si un jour il vous arrive d'être poursuivi en vol par quelqu'un, cette recette est garantie pour lui faire perdre des plumes. Prenez de l'avance, puis retournez-vous et jetez un *Mur de Force* en l'air entre lui et vous mais juste devant vous. Retournez-vous ensuite et fuyez toujours dans la même direction. Plus il vole vite, plus l'effet sera spectaculaire.

Le Bulldozer Express

Ingrédients : un *Transmutation de Pierre en Boue*

Lorsqu'une tour ou même une ville placée sur un piton rocheux dépare le paysage, il y a une solution : jetez un *Transmutation de Pierre en Boue* en forme de tranche à la base de la tour ou sur le piton rocheux ; si vous avez pris la précaution de lui donner un angle de 45° vous verrez bientôt avec ravissement toute la partie supérieure de l'édifice commencer à glisser sur la tranche de boue (rien n'est plus glissant que la boue) et basculer dans le vide. Si la mer ou un lac se trouve au-dessous, c'est encore plus propre. Sinon vous pouvez auparavant creuser un gros trou pour le reboucher sur les débris, ou bien un ami clerc peut faire un *Tremblement de Terre* sur le sol sous les débris ; c'est la solution que préfère Zattara qui la trouve plus élégante. On peut ainsi arriver dans une certaine mesure à contrer les efforts des promoteurs pour saccager nos belles contrées.

Note : on peut transformer 2^e cube par niveau soit exactement 2 cubes de 9,14 mètres de côté. Soit 1 527 m³ par niveau. Comme il s'agit d'un sort de 5^e niveau, vous avez au minimum 13 744 m³ à transformer ; si vous faites une tranche de 1 mètre d'épaisseur, vous pouvez obtenir un cercle de 132 mètre de diamètre... Pas mal, non ?

Chaque jeu de rôle médiéval fantastique digne de ce nom possède SA magie, originale, complexe ou simpliste, adaptée d'œuvres littéraires ou créée de toutes pièces. Comment s'y retrouver ? Voici, extraits de son traité de Magie, quelques propos recueillis par le Grand Mage Gerfaud. Faute de place, ces extraits ne couvrent pas la totalité des JdR médiévaux fantastiques français mais permettent déjà d'appréhender mieux la complexité du sujet...

Traité de



vec son front majestueux et son épaisse barre de sourcils blancs, le Mage avait l'air redoutable, quand bien même quelque chose d'ironique allumait d'une étincelle le coin de son œil gauche. En face de lui, l'élève était tout tremblant.

« — Approche ! proféra le Mage, et pose-moi ta question... »

— Voilà, Maître, balbutia l'élève, je voudrais savoir ce qu'est la magie. »

A ces mots, le Mage ferma les yeux pendant un ou deux rounds, puis répondit par une autre question : « Quel est ton jeu ? »

— Comment ? s'étonna l'élève, quel jeu ?...

— Si tu ne me dis pas à quel jeu de rôle tu joues, comment pourrai-je te dire quelle est ta magie ?

— Comment, Maître ? Voudriez-vous dire que la magie n'est pas universelle, qu'elle n'existe pas *en soi*, mais qu'elle diffère selon les jeux de rôle, qu'à chaque jeu correspond une magie ?...

— Minute, petit ! Ce n'est pas si simple. Sache que les jeux qui simulent la magie font référence au *fantastique*, que ce soit au « médiéval fantastique » ou au fantastique « contemporain ». Et je pourrais premièrement te répondre que si la magie existe dans ces jeux, c'est parce qu'elle est déjà présente dans les genres littéraires qui leur servent de références. Des légendes mythologiques où dieux et humains se mêlent, en passant par les contes de fées, les récits de chevalerie, jusqu'aux modernes histoires de vampires et de loups-garous...

— Mais n'est-ce pas justement une base historique prouvant l'universalité de la magie ?

— Minute, te dis-je ! Ce qui caractérise ces récits, c'est que si la magie et le surnaturel y existent, ils ne sont généralement pas expliqués. Ou bien les explications sont si obscures qu'elles soulèvent plus de questions qu'elles n'en résolvent. De fait, la magie est essentiellement mystère, chose cachée devant demeurer cachée. (C'est d'ailleurs la signification du mot *occultisme*.) Et c'est

parce que la magie est mystère qu'elle peut être source d'émerveillement ou d'épouvante ; c'est parce qu'elle l'est que ceux qui la comprennent et la maîtrisent (ou sont censés le faire) en obtiennent un si grand pouvoir sur ceux qui ne la comprennent pas. Donc universalité : certes ; identité : mystère.

— C'est bien ce que je craignais, maître, vous-même êtes incapable de me dire ce qu'est la magie !... »

L'élève avait l'air déconfit. Alors, s'étant caressé la barbe pendant moins d'un tour, le Mage demanda d'une voix douce : « Quel est ton jeu de rôle préféré, petit ? »

— Mais, maître, vous me l'avez déjà demandé. Nous tournons en rond !

— Sache d'abord que le cercle est le symbole de la Perfection. Sache ensuite que ce qui caractérise la majorité des jeux de rôle, c'est l'aventure. Les personnages doivent affronter des situations inconnues et dangereuses ; puis, au fil de leurs « victoires », devenir de plus en plus forts de façon à pouvoir se mesurer à toujours plus grand. Il y a peu de jeux de rôle qui n'impliquent cette escalade, cette continuelle course au pouvoir, ce qu'ils appellent l'*expérience*. Et en ce sens, la magie est un élément de choix.



En tant que mystère, elle représente la quête. En tant que danger, elle représente l'adversaire idéal. En tant que force maîtrisée, c'est le summum du pouvoir, celui devant lequel l'adversaire « normal » est par définition désarmé. Elle singularise les personnages mieux que tout autre « talent ».

— Certes, maître. Je comprends maintenant pourquoi tant de jeux de rôle font état de magie : définition du personnage, but du personnage, arme du personnage pour atteindre le but ; puis quand le but est atteint, redéfinition du personnage, nouveau but, et... c'est un cercle...

— ... magique, oui, tu peux le dire. Mais le plus important, et ce qui éclaire grandement notre lanterne, est que ces jeux de rôle ont besoin de règles de simulation. Ils simulent les combats, les approches discrètes, les escalades, que sais-je encore, tout cela de façon précise, mathématique ; et il en est de même pour la magie.

— Ils parviennent à simuler un « mystère » ?

— Justement, les simulations des combats, par exemple, ne sont que des façons différentes d'aborder une chose évidente pour tous, comme des peintres qui font des tableaux plus ou moins ressemblants. Avec la magie, ils doivent simuler une chose inconnue. Cela revient à travailler dans l'imaginaire, donc à faire acte de création. Chaque jeu de rôle *re-crée* la magie, *sa* magie.

— Cela ne revient-il pas à re-crée le monde ?

— Cela devrait l'être, théoriquement. Les mondes où vivent les personnages de ces jeux de rôle ressemblent beaucoup au nôtre, physiquement. Les personnages sont faits de chair et de sang, ont besoin d'air pour respirer, le monde possède une gravité, etc. Si une technologie devait s'y développer, elle serait la même que celle que nous connaissons, car les *lois physiques* de ces mondes sont très semblables aux nôtres. Ils ont généralement le même *comment*. Or la magie ne se satisfaisait pas du *comment*, ou alors elle ne serait qu'une technique comme les autres. Elle tire son pouvoir de la compréhension et de la maîtrise du *pourquoi*. Comment naissons-nous — les scientifiques peuvent le dire. Pourquoi naissons-nous — à la vérité, ils s'en moquent.

— Là, maître, nous plongeons en pleine métaphysique...

— La magie est affaire de spiritualité. C'est la prédominance de l'esprit sur la matière et non pas de la matière sur la matière — ce qui tôt ou tard revient à

— Hum... toussota le Mage, avec l'intransigeance que tu professes, tu risques d'être déçu. Mais voyons toujours »...

RÈGLES AVANCÉES DE DONJONS & DRAGONS

« Ce jeu s'appelle *Donjons & Dragons*, mais il est surtout pratiqué dans sa version dite *Règles Avancées de Donjons & Dragons*. C'est un des plus vieux jeux de rôle, et même probablement le plus vieux aux dires des archéologues. Tous les jeux postérieurs lui doivent peu ou prou quelque chose ; et en ce qui concerne la magie, il est difficile d'imaginer un sort de base original qui ne soit pas déjà plus ou moins dans ses listes. Car c'est la caractéristique principale de sa magie. Des listes de sorts impressionnantes, quasiment exhaustives : altérations et manipulations de la matière et des éléments, contrôle des individus et des créatures, illusions, invocations et conjurations, enchantements... Plus de 400 titres rien que dans le Livre du Joueur, répartis entre quatre grands types d'utilisation ; mais en comptant tous les sorts publiés au fil des années, tant dans les revues anglo-saxonnes que françaises, ainsi que dans les modules et les suppléments, ce nombre a peut-être été déjà doublé...

— Plus de 400 sorts ! je suis émerveillé, maître ! Mais quels sont précisément les quatre types d'utilisation ?

— Clercs, druides, magiciens et illusionnistes. En fait, ils se répartissent eux-mêmes en deux types de magie fondamentalement distincts : la magie divine et la magie « magique », faute de lui trouver pour l'instant un meilleur nom. Les clercs et les druides appartiennent au premier type, les magiciens et les illusionnistes au second. Cette différence est très importante et on la retrouvera souvent dans d'autres jeux. Pour en revenir à ce que je disais tout à l'heure, ce sont deux sortes de *pourquoi* généralement opposés, qui légitiment la présence de la magie.

— Expliquez-moi, maître.

— La magie divine suppose la présence de divinités actives et toutes puissantes, tels les dieux de l'Antiquité. Ces entités incarnent des pouvoirs. Elles « vivent » en principe sur un autre plan, mais, qu'elles aient ou non créé le

monde où vivent les personnages, elles sont en général terriblement intéressées par ce qui s'y passe. Pourquoi des êtres aussi formidables, aussi « divins », s'intéressent-ils à des animalcules aussi insignifiants que les humains, la raison n'est pas très claire ; mais le fait est là. Toujours est-il que ces derniers en profitent et par l'intermédiaire de cultes se font transmettre une partie de leurs pouvoirs. Ces personnages-là sont les prêtres, les clercs. Ils obtiennent leurs sorts par la méditation et la prière. Le nombre de sorts disponibles dépend de leur hiérarchie, c'est-à-dire de leur *niveau d'expérience*. Il en est de même pour la puissance des sorts. Ainsi, plus un personnage est expérimenté, plus il a à sa disposition des sorts nombreux et puissants.

— C'est une explication « fantastique », littérairement parlant, mais qui possède sa cohérence. Et quels sont les dieux de *Donjons & Dragons* ?...

— Tous.

— Comment, tous ?... J'ai peur de ne pas bien comprendre, maître.

— Tous les panthéons connus ont été colonisés par les auteurs du jeu, et même les inconnus, pour former une sorte d'« empire panthéique ». C'est ainsi que si tu le désires, tu peux jouer le rôle d'un prêtre de Zeus, d'Anubis, de Quetzalcoatl, d'Odin, ou de Chih Sung-Tzu, le dieu chinois de la pluie. Près de 200 dieux répartis dans plus de 15 panthéons sont ainsi à ta disposition, à toi et tes camarades.

— Mais nous ne pouvons pas jouer ensemble un prêtre de Quetzalcoatl et une prêtresse d'Ishtar, je suppose ?

— Tu supposes mal. Même s'il te paraît contre nature, et bien qu'il soit déconseillé dans les règles, un tel accouplement reste possible. Dès lors, la grande majorité des joueurs ne s'en prive pas.



Car je ne t'ai pas encore parlé des *alignements*, le principal élément du jeu. Ces *alignements* ou *moralités* définissent trois directions : le bien et le mal, d'une part, la loi et le chaos, de l'autre, et enfin la neutralité. En les assortissant mutuellement, on obtient neuf combinaisons : loi-bien, neutralité-bien, chaos-bien, neutralité-chaos, chaos-mal, neutralité-mal, loi-mal, loi-neutralité, et neutralité-neutralité. Ces alignements sont comme

neuf « moules » dans lesquels doivent être « coulés » toutes les créatures et tous les personnages, et ils s'appliquent également à toutes les divinités. C'est ainsi, par exemple, qu'Aphrodite devient chaotique et bonne...

— Mais les notions judéo-chrétiennes de bien et de mal étaient étrangères à la cosmologie grecque — laquelle cosmologie se réclamait par ailleurs, et précisément, d'un *cosmos*, c'est-à-dire l'antithèse du chaos !

— Certes, mais ce n'est pas par hasard que j'ai parlé de colonisation. La loi du nouvel arrivant bouscule forcément les coutumes locales. Ce que tu dois retenir, c'est qu'en jouant un clerc d'un certain culte, tu joues avant tout un des neuf alignements. Ta conduite et tes actions doivent en être réglées sur les principes. Dans l'exemple d'Aphrodite, si tu commets un acte « mauvais », tu es répréhensible et tu peux perdre tout ou partie des pouvoirs qui te sont conférés.

— Mais cela ne revient-il pas à dire que, sous couvert d'abondance, il n'y a en réalité que neuf cultes ?

— Absolument pas. Car selon que ton culte est celui du soleil, par exemple, ou de la guerre, de la sagesse, du vent, de la beauté... cela donne une coloration différente.

— Ah ! je comprends mieux, vous me rassurez. Vous voulez dire que selon le culte dont je serai clerc, j'aurai des pouvoirs, des sorts différents ?...

— En fait... non. Ce serait trop compliqué. Il y a une liste de sorts pour les clercs, et quel que soit le culte considéré, ces sorts sont rigoureusement les mêmes.

— Comment expliquez-vous cette déficience, maître ?

— On ne l'explique pas. C'est magique. C'est tout. Et puis ce n'est pas entièrement vrai : les druides, d'alignement purement neutre, ont une liste de sorts particuliers. C'est la raison pour laquelle, comme je te le disais tout à l'heure, ils représentent un type de magie distinct de celui des clercs. Par ailleurs, certains sorts peuvent avoir un effet inverse. Par exemple, guérir les blessures par imposition des mains peut au contraire en causer si le sort est formulé à l'envers. Les prêtres mauvais ont la possibilité d'inverser ce genre de sorts. Les clercs ont également un pouvoir qui n'est pas vraiment un sort : celui de repousser les morts-vivants en brandissant fermement leur symbole sacré. Par la même opération, les clercs mauvais peuvent, non pas les repousser, mais en prendre le contrôle. D'autres pouvoirs, bons ou mauvais, caractérisent certaines classes de personnages d'alignement rigoureux. Les Paladins (bien-loi), par exemple, peuvent détecter le mal, se protéger contre lui, imposer les mains, et affecter également les morts-vivants à partir d'un certain niveau.

— Et les magiciens, maître ?

— Eh bien, comme je te l'ai dit, il y

a deux grands groupes : les magiciens et leur sous-classe, les illusionnistes. Dans le Livre du Joueur, il y a une soixantaine de sorts d'illusionniste et près de deux cents sorts de magicien. La différence, comme leur nom l'indique, c'est que les illusionnistes manipulent essentiellement les illusions. Toutefois, ne va pas t'y tromper. Les illusions d'AD&D n'ont rien d'illusoire. Une illusion de boule de feu brûle aussi radicalement qu'une boule de feu véritable. Et les illusionnistes n'ont rien à envier aux magiciens. Ce sont des personnages puissants.

— Et comment la magie est-elle acquise ?

— Un peu de la même façon que pour les clercs. Les sorts sont également répartis en niveaux. Plus les niveaux sont élevés, plus les sorts sont puissants. A mesure que monte son propre niveau d'expérience, le magicien ou l'illusionniste a accès à des niveaux de sorts de plus en plus élevés ; de même, les sorts disponibles sont de plus en plus nombreux. Un magicien du 20^e niveau, par exemple, peut être un personnage terrifiant.

— Voilà qui me plaît. Et doivent-ils méditer longtemps pour obtenir leurs sorts ?

— Ne les confonds pas avec les clercs. Ils ne méditent pas, ou du moins leur méditation est différente. Chacun possède son *livre de magie* où les sorts accessibles sont inscrits en écriture magique. Après s'être suffisamment reposés, ils doivent lire les formules des sorts qu'ils désirent mémoriser.

— Il suffit de le faire une fois pour toutes.

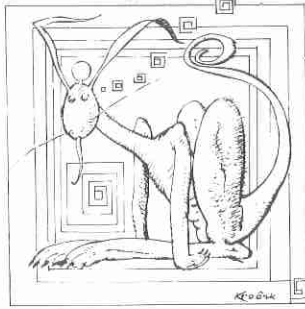
— Non, car dès qu'un sort a été lancé, la formule correspondante s'efface de la mémoire du magicien. Celui-ci doit donc continuellement retourner à son grimoire pour re-mémoriser ses sorts. Heureusement, il est possible de mémoriser la même formule simultanément plusieurs fois, par exemple trois fois, de façon à pouvoir s'en souvenir encore deux fois après l'avoir oubliée une fois. C'est ainsi que les magiciens peuvent lancer plusieurs fois de suite le même sort. Le contraire serait dommage.

— Excusez-moi, maître, mais je n'ai pas bien suivi. Supposons que je veuille pouvoir lancer trois fois de suite le sort de *Sommeil*...

— Où est le problème ? Dans ce cas, tu le mémorises trois fois. De cette façon, l'ayant lancé une fois et donc oublié une fois, tu t'en souviens encore deux fois !

— Je suppose que c'est magique, maître ?

— Exactement ce que je voulais d'entendre dire. Tâche de t'en souvenir plusieurs fois. Mais ce n'est pas tout. Certains sorts ont des composants verbaux ou gestuels, c'est-à-dire des incantations ou des passes somatiques à effectuer ; et la plupart nécessitent des composants matériels. Ainsi le sort de *Sommeil* pour



reprandre ton exemple, demande une pincée de sable fin, des pétales de rose ou un criquet vivant.

— Et les sorts marchent à coup sûr ?

— En ce qui concerne le magicien, oui. Je veux dire qu'à partir du moment où le sort est mémorisé, où les composants sont à disposition, où le gestuel est effectué, le sort part sans aucun aléa. La victime, par contre, quand victime il y a, a droit à un jet de *sauvegarde*. Si ce jet réussit, elle n'est plus ou moins complètement l'effet du sort.

— Et d'où les magiciens tirent-ils leur magie ?

— Le chapitre du magicien, page 25 du Livre des Joueurs, nous livre une phrase à ce sujet : « Pour exercer leur profession, les magiciens canalisent des pouvoirs mystérieux. »

— Hum... je vois. Et les objets magiques ?

— Ils sont innombrables et ont virtuellement tous les pouvoirs. C'est la vraie force des personnages, utilisateurs de magie ou non. Un sort du sixième niveau permet d'enchanter magiquement un objet. Mais les personnages obtiennent la plupart en tant que trésor au fil des aventures. Un *état de fait* s'est ainsi instauré : la véritable puissance d'un personnage se mesure non pas à ses caractéristiques ou talents propres, mais au nombre et à la force des objets magiques qu'il possède.

— Mes yeux se dessillent, maître !
Donc en résumé :

Types de magie : 2, clercs et magiciens, avec leurs sous-classes.

Origine de la magie : divine pour les clercs, mystérieuse pour les magiciens.

Pratique de la magie : sauf jet de sauvegarde de la victime, utilisation automatique d'un certain nombre de sorts préalablement choisis.

Objets magiques : pléthoriques, définissent réellement les personnages.

L'élève désigna une seconde pile de boîtes et de livres reliés. « Cet autre jeu m'a l'air particulièrement abondant, maître... »

— Tu veux parler de *RuneQuest*. C'est également un jeu assez ancien, et dont il existe plusieurs versions, d'où la hauteur de la pile. Fondamentalement, il y a deux jeux : RQ 2 et RQ 3, le dernier étant celui de la version française. RQ 3 est supposé être une amélioration de RQ 2, ce qui est tout à fait vrai en ce qui concerne la création des personnages, les combats, les compétences...

— Qu'importe tout cela, maître ! Qu'en est-il de la magie ?

— A l'origine, RQ se jouait dans *Glorantha*, un monde créé tout spécialement pour lui, tant physiquement que métaphysiquement ; et la magie, *sa* magie, s'y inscrivait naturellement. Dans son approche d'une cosmologie très voisine de celle de l'Antiquité, avec des dieux et des héros perpétuellement en conflit, sa magie était essentiellement d'origine *divine*.

— Il n'y avait pas de magiciens ?

— Pas au sens où nous l'entendons. La particularité des dieux de Glorantha est leur affinité avec le monde. En fait, ils *sont* le monde, ils en représentent les éléments, les courants de force, l'énergie. Par exemple, le dieu du tonnerre *est* d'une certaine façon le tonnerre ; les divinités des ténèbres *sont* les ténèbres. Et de la même façon que les éléments sont perpétuellement en conflit, le chaud luttant par exemple contre le froid, tels sont les dieux. Mais sans notion de bien ni de mal. Le monde existe tel qu'il est parce que ses composants rivalisent naturellement ; aucun ne peut ni ne doit prévaloir. C'est le principe même de la vie. Au niveau des humains, ces forces sont reconnues et concrétisées par des *runes*. Il existe ainsi (on ne peut les citer toutes) les runes des éléments, des conditions, des formes... Par les forces qu'ils représentent, les dieux sont associés à certaines runes, et c'est ainsi que sont définis les cultes. Par exemple, le culte d'Orlanth, divinité du tonnerre et du vent, est associé aux runes de l'air, du mouvement et de la maîtrise.

— Et pratiquement, à quoi servent les runes ?

— Elles servent de liens, de ponts, entre les dieux et leurs cultes. C'est par elles que les prêtres obtiennent leurs pouvoirs. Car de la même façon que les dieux des éléments *sont* les éléments, les runes, symboles des pouvoirs, *sont* les pouvoirs. *RuneQuest* signifie la quête runique, c'est-à-dire la quête du plus haut pouvoir que puissent conférer les runes.

— La magie est donc uniquement l'affaire des prêtres ?

— Non, à des degrés divers, toutes les créatures de RQ peuvent avoir accès à la magie. C'est la particularité de ce jeu. Tout le monde peut lancer des sorts.

— Et comment obtient-on cette magie si l'on n'est pas prêtre ?

— Il faut ici distinguer RQ 3 des versions précédentes. Et nous ne parlerons plus dorénavant que de cette version, puisque c'est la version française. La différence essentielle est qu'elle est ouverte à tous les mondes, celui de Gloranth n'y étant plus suggéré que comme une possibilité entre autres. A la place, le monde de référence est celui de l'Europe du haut moyen-âge, un monde néanmoins hanté par les monstres de Gloranth et dès lors sans beaucoup de crédibilité. Dans la même optique d'universalité, la magie s'est agrandie et se présente désormais sous trois aspects : la magie spirituelle, la magie divine, et la sorcellerie.

La magie spirituelle est celle des **shamans**. Pour eux, le monde a été créé par le **Grand Esprit**, de même que les plantes, les animaux et les hommes. A leur mort, les créatures débarrassées de leur enveloppe charnelle, se retrouvent dans le **monde des esprits**. C'est dans ce monde que se projette spirituellement le shaman pour acquérir sa magie. Il y rencontre des esprits, parties du **Grand Esprit**, qui lui enseignent les sorts. Ses élèves (les personnages) doivent faire de même et affronter des esprits pour acquérir leur magie.

— C'est sa seule différence ?

— Pour acquérir la magie divine, il faut être prêtre d'un culte ou initié. Après une semaine d'étude et de prières dans le temple, on sacrifie un ou plusieurs points de pouvoir selon la puissance du sort désiré. Les points de **pouvoir** perdus peuvent être regagnés par la suite, mais ce n'est pas automatique. En échange, le prêtre ou l'initié a 100 % de chances de lancer son sort. Certains sont à usage unique ; d'autres peuvent être ré-acquis après une nouvelle période de prière, mais sans perte supplémentaire de pouvoir. Cette magie est généralement plus puissante que la précédente. On y trouve par exemple : Peur, Commander à une Espèce, Foudre, Divination... Mais le choix des sorts en particulier dépend naturellement de chaque culte et de ses runes. Une divinité de l'eau peut difficilement posséder une magie à base de feu, et réciproquement.

— Ah ! tout de même ! Et la sorcellerie ?

— C'est l'approche la plus complexe. Pour les sorciers, la création du monde « a résulté d'une croissance organique naturelle qui s'est engendrée elle-même sous les interactions de forces mystiques ».

— Tiens ! je note l'emploi de « mystique » à la place de « mystérieux »...

— Eh oui, on y revient. Toujours est-il que c'est en manipulant ces forces que les sorciers acquièrent leur magie. Pratiquement, les personnages l'obtiennent auprès de maîtres sorciers ou en déchiffrant des grimoires. Chaque sort fonctionne ensuite comme une compétence, avec un pourcentage de réussite pouvant être augmenté avec l'expérience. D'autres compétences de sorcellerie permet-



tent d'augmenter l'intensité d'un sort, sa portée, sa durée, ou de combiner l'effet de plusieurs sorts. Toutes ces compétences se règlent par des jets de pourcentage. Des exemples de sorts : Animer une substance, Voler, Créer un familier...

— Et les objets magiques ?

— Ils sont plutôt rares dans RQ, et leur découverte est un véritable **trésor** et non pas une banalité. Pratiquement, ils sont créés par la **magie rituelle** et plus précisément par le **rituel d'enchantement**. Ce sont principalement des matrices de sorts, c'est-à-dire des objets capables de lancer des sorts.

— Qu'est-ce que la magie rituelle ?

— C'est une quatrième sorte de magie commune aux trois premières. Elle peut être utilisée sous une forme identique par les shamans, les initiés ou les sorciers. Les rituels sont des compétences et fonctionnent comme elles (pourcentage de base pouvant être augmenté avec l'expérience). On trouve le **rituel de cérémonie** qui permet d'augmenter les chances de lancer un sort en y consacrant plus de temps, le **rituel d'invocation** permettant d'invoquer des créatures « d'autres mondes », et le **rituel d'enchantement** déjà mentionné.

— Que d'abondance, maître ! Donc en résumé :

Types de magie : 3, spirituelle, divine, sorcellerie, avec en commun la magie rituelle.

Origine de la magie : le monde des esprits pour les shamans ; les divinités et les runes associées pour les initiés et les prêtres ; des lois naturelles et mystiques pour les sorciers.

Pratique de la magie : jets de pourcentage pour la magie spirituelle, la sorcellerie et les rituels ; automatique pour la magie divine une fois le pouvoir sacrifié.

Objets magiques : rares ; mais des règles précises sur leur création.

« Le titre de cet autre jeu me dit quelque chose, maître. Où donc ai-je bien pu le rencontrer ?

— Dans un livre, petit, et même dans plusieurs. Il s'agit de **Stormbringer**, d'après la série de nouvelles de Michael Moorcock.

— Si je me souviens bien, des histoires pleines de fureur et de magie ! Les Jeunes Royaumes ! Elric de Melniboné ! Les sorciers de Pan Tang ! Arioch ! Retrouvons-nous tout cela dans le jeu, maître, y compris le triomphe du Chaos ?

— Assurément, le Chaos est présent tout au long de **Stormbringer** au sens « moorcockien » du terme, y compris dans les règles, c'est-à-dire entre autres la prédominance du hasard. Rien qui puisse être délibérément choisi, prévu ou calculé. Ainsi, les personnages sont entièrement déterminés par les dés, sans le moindre choix, depuis leur origine, de noble Melnibonéen à mendiant cul-de-jatte, jusqu'à leurs moindres particularités.

— Mais ne risque-t-il pas d'en découler des monstruosités, voire des **injouabilités** ?

— Certes, mais bien que suicidaire pour un jeu, il faut croire que c'est le but recherché. Le Chaos prédomine et l'objectif est atteint.

— C'est... c'est démoniaque, maître !

— Exact, petit. Tu as mis le doigt sur le mot qu'il fallait, et du même coup défini toute la magie de **Stormbringer**.

— A l'encontre d'autres jeux qui ne reposent sur aucun monde en particulier ou qui ont créé leur propre monde, celui-ci se fonde sur un monde imaginaire préexistant, issu de l'imagination d'un écrivain. Toute la difficulté consiste alors, non pas à imaginer purement et simplement, mais à extrapoler les éléments de l'univers imaginaire de l'écrivain, pour les traduire en termes de jeu de rôle. C'est moins évident qu'on ne le pense. Quand Elric invoque Arioch, Moorcock nous décrit sa souffrance et ses doutes, mais pas la façon précise dont il s'y prend.

— Le monde des Jeunes Royaumes est un échiquier où s'affrontent deux forces antinomiques : le **Chaos** et la **Loi** respectivement représentés par leurs dieux, plus une troisième, la **Balance**, qui tente de sauvegarder l'équilibre entre les deux. Le Chaos est défini comme la source même de la création, un jaillissement perpétuel aux formes non prévisibles, un virtuel « n'importe-quoi », un **devenir**. La Loi, à l'opposé, impose des formes aux créations du Chaos, elle les rend rigides, mesurables, stables. C'est un **devenu**. Si les dieux du Chaos triomphent, le monde sera en état de perpétuelle création, mais jamais créé. Si les dieux de la Loi triomphent, le monde

sera à jamais créé, mais immobilisé et mort. D'où l'importance de l'équilibre apporté par la Balance. Dans cette optique, la magie ne peut être que d'origine chaotique. Ce qu'apporte la Loi, c'est la science, la technologie. Les mondes où prédomine la Loi sont des mondes technologiques ; ceux où prédomine le Chaos sont des mondes magiques.

— Et les hommes, dans tout cela ?

— N'étant pas d'essence purement chaotique, ils ne peuvent pratiquer la magie par eux-mêmes. Ils doivent en reporter le soin sur des entités magiques. Les principales d'entre elles sont appelées **démons** ; mais il y a également les élémentaires.



— Et ces entités, ces démons, acceptent de livrer leurs pouvoirs aux hommes ?

— Ne confondons pas, il ne s'agit plus de « magie divine » comme nous l'avons vu précédemment, mais de véritable sorcellerie. Par le biais de certaines connaissances, les sorciers peuvent invoquer des démons et les contraindre à l'obéissance par le moyen de pactes.

— Quel genre de pacte ?

— Un âpre marchandage où le démon essaiera de tricher par tous les moyens. Mais le sorcier possède en principe un avantage, celui de retenir le démon prisonnier dans ce plan grâce aux pentacles d'invocation. Dès lors, le démon accepte généralement les conditions imposées en échange de la pro-

messe qu'il pourra finir par retourner dans son propre plan.

— N'est-ce pas risqué ?

— L'opération se passe sous la tutelle du shaman, mais il arrive que l'esprit contacté ne soit pas celui qu'on attendait. L'élève doit être prêt à affronter le pire.

— Et comment peut-on vaincre un esprit ?

— Toutes les créatures ont une caractéristique appelée pouvoir qui représente leur force animique et spirituelle. Les esprits doivent être vaincus par un combat de pouvoir contre pouvoir.

— Et comment utilise-t-on la magie ?

— Le pouvoir de chaque personnage

sont limités par leur intelligence quant au nombre de sorts qu'ils peuvent connaître. C'est également vrai pour la sorcellerie, mais pas pour la magie divine qui n'est limitée que par le pouvoir.

— Et que peuvent faire les démons ?

— On les classe en six grandes catégories : les démons de combat, les démons de protection, les démons de savoir, les démons de voyage, les démons de désir, et les démons de possession. Le sorcier peut charger le démon qu'il contrôle d'une tâche ponctuelle, par exemple demander à un démon de savoir de lui fournir la réponse à une certaine question, ou demander à un démon de voyage de le transporter d'un lieu à un autre ; mais il peut également, et surtout, le lier à un objet convenablement préparé. Le démon devient alors l'objet lui-même.

— Comment cela, maître ?

— Eh bien, Stormbringer, par exemple, n'est une épée qu'en apparence. En réalité, c'est un puissant démon de combat ayant la forme d'une épée.

— Si je joue un sorcier, je pourrai donc fabriquer la petite sœur de Stormbringer ?

— Oui, mais sa toute petite sœur, très probablement, quoique le principe soit le même. Car avant de lier un démon, il faut pouvoir le contrôler. Comme dans *RuneQuest* (le système de base est le même), c'est une question de **pouvoir contre pouvoir**. Malheur au sorcier qui invoque un démon trop puissant et n'arrive pas à le contrôler !

— Brrr ! je n'ose pas y songer, maître. Et si je lie un démon de protection à une armure, obtiendrai-je une armure magique ?

— Exactement. Tu as compris le principe, simple et efficace. Le contrôle des démons tient lieu à la fois de lancer de sort et de création d'objets magiques. Ce qui est intéressant dans ce système, c'est que le sorcier doit prendre des risques. Ses pouvoirs ne lui tombent pas tout cuits. Pour avoir la puissance, il faut d'abord la maîtriser.

— Mais n'avez-vous pas aussi parlé d'élémentaires ?

— Certes. Les sorciers peuvent invoquer des élémentaires de feu (des salamandres), d'air (des sylphes), de terre (des gnomes) et d'eau (des ondines). Ces élémentaires peuvent rendre des services correspondant à leur élément. Leur puissance n'équivaut pas celle des démons, mais il y a beaucoup moins de risque à les invoquer ; et on peut également les lier à un objet approprié.

— Et comment obtient-on la faculté d'invoquer toutes ces entités ?

— Il faut pour cela être sorcier. En termes de jeu, Chaos oblige, c'est uniquement une question de chance aux dés. Une **intelligence** et un **pouvoir** minimum sont nécessaires. Il y a cinq rangs de sorcellerie. Le premier rang ne permet d'invoquer qu'un type d'élémentaire

lui donne un nombre égal de points de magie. Pour lancer un sort, il faut réussir en pourcentage un jet de pouvoir multiplié par 5, et dépenser un certain nombre de points de magie. Si le sort doit affecter directement une créature, celle-ci a généralement droit à un jet de résistance lui aussi basé sur son pouvoir. Les points de magie dépensés sont graduellement regagnés au fil des heures.

— Et pratiquement, de quel genre est cette magie ?

— C'est essentiellement de la « magie de bataille » : protection magique, démolition de l'adversaire, multi-projectiles, soins, etc.

— Le sort est-il oublié une fois lancé ?

— Non, quand un sort est en mémoire, il le demeure. Mais les personnages

re. Le cinquième permet d'invoquer tous les types d'élémentaires et de démons, voire les seigneurs eux-mêmes si le Chaos a bien voulu faire de toi un Mel-nibonéen (2 % de chances). Entre ces deux extrêmes se situe toute la magie. Mais si les dés te sourient décidément, tu peux fort bien commencer sorcier du 3^e rang, ce qui est déjà très fort.

— Et n'y a-t-il pas de prêtres avec tous ces dieux ?

— Si fait, il y en a. Mais sans pouvoirs particuliers à moins d'être sorcier. Par ailleurs, il y a également les **agents** : des personnages, prêtres ou non, particulièrement dévoués au culte d'une divinité. En échange des services rendus, grâce à ce que les règles appellent *l'élan*, ils peuvent tenter d'appeler leur dieu en cas de détresse.

— Arrêtez, maître, vous me faites peur ! Donc en résumé :

Types de magie : 1, sorcellerie.

Origine de la magie : essence même du chaos.

Pratique de la magie : invocation et contrôle de démons ou d'élémentaires. Le contrôle se fait « pouvoir contre pouvoir », et ne permet pas l'échec.

Objets magiques : Courants, ce sont en fait des objets-démons.

JEU DE RÔLE DES TERRES DU MILIEU

Cette fois, ce fut le Mage qui obtint l'initiative. Il parla donc en premier : « Il existe un autre jeu fondé sur une œuvre littéraire, et pas des moindres puisqu'il s'agit du *Seigneur des Anneaux* de J.R.R. Tolkien. A la vérité, cette œuvre est à la base de tous les jeux de rôle de type *médiéval fantastique*, ou *heroic fantasy*, comme préfèrent dire les anglosaxons. *Bilbo le Hobbit*, prélude à toute l'histoire, est un scénario de jeu de rôle avant la lettre. On y retrouve tous les composants qui, par la suite et selon les jeux, seront diversement développés : la quête d'un trésor, en l'occurrence gardé

par un dragon, avec divers « monstres » à vaincre au long de la route. Mais le plus important, c'est que le héros n'est pas un personnage seul, mais un **groupe** : des Nains, un Humain, un Hobbit, chacun ayant sa profession, son **rôle**. Sur une plus grande échelle, et dans une véritable **campagne**, pour parler en termes de jeu de rôle, on retrouvera le même principe avec la Compagnie de l'Anneau.

Le **Jeu de Rôle des Terres du Milieu**, alias JRTM, nous propose une sorte de « retour aux sources », l'aventure dans les Terres du Milieu où les populations humaines côtoient celles des Hobbits, des Nains, des Elfes, et malheureusement des Trolls, des Orcs et autres créatures sous l'ombre de Sauron...

— J'en frémis d'impatience, maître, mais la magie dans tout cela ?

— Les Terres du Milieu, ou Endor, continent du monde nommé Arda, sont en soi un monde magique. Comme Arda, dont elles font partie, elles ont été créées par Eru (l'Unique) pour ses descendants, les Valars, au moyen du Chant (l'Ainulindalë). Par ce lien unique qu'elles ont avec les Terres Eternelles, elles recèlent un « pouvoir ». Ce pouvoir peut être compris, canalisé, utilisé par certaines créatures, et donner naissance aux manifestations que l'on appelle **la magie**. Par ailleurs, certaines créatures sont naturellement magiques, les Trolls, les Dragons...

— Et les Elfes ?

— Les Elfes ne sont pas à proprement parler des êtres magiques. Ils font partie des races qui ont une grande affinité avec la magie, comme les Nains. D'autres races n'ont aucune affinité avec elle. Pour la plupart des Hobbits, par exemple, elle n'est que légende ; et il en va de même pour bien des Humains.

— Mais Gandalf, Saruman ?...

— Ce ne sont que de très rares exceptions. Car bien qu'elle puisse être puissante, la magie doit être discrète dans les Terres du Milieu, ne pas se montrer trop ouvertement au grand jour. Sauron veille toujours, et il vaut mieux ne pas trop attirer son attention... Mais que tri-potes-tu dans ta poche ?

— Heu... rien du tout, maître.

— Tu en es sûr ?... Bon. Ce que tu dois encore savoir, c'est que la magie possède deux sources, deux « royaumes » : le **Royaume Essentiel** et le **Royaume Théurgique**. Les deux ont un rapport avec l'Ainulindalë (le Chant), le premier de façon directe, le second indirectement. L'Essence a sa source dans le Chant lui-même, tandis que la Théurgie utilise directement le pouvoir des Valars. Les Valars ne font pas partie du Chant, mais ils aidèrent à le développer. C'est ainsi que le Royaume Essentiel peut utiliser le pouvoir de tout être et de toute chose qui se trouve en Arda. Cette magie est principalement élémentaire : elle manipule le feu, l'eau, la lumière, le froid, etc. Le Royaume Théurgique s'applique davantage aux forces vivan-

tes : soins, protections spirituelles et physiques...

— Il n'y a pas de magie maléfique ?

— Si fait, elle existe, bien que non décrite dans les règles. Essence, elle peut prendre sa source dans la partie du Chant corrompue par Morgoth ; théurgique, elle peut être obtenue à travers Morgoth lui-même.

— Les Valars sont-ils conscients des pouvoirs qu'ils confèrent ?

— En général, non. Et pour la magie « mineure », les sorts utilisés ne reflètent pas leur personnalité ; c'est différent pour la magie de grande puissance. Imagines-tu ce que peut être le concours personnel de Morgoth ?

— Je n'ose l'imaginer, maître.

— Alors es-tu bien certain de ne rien cacher dans ta poche ?

— Heu... c'est quelque chose qui m'appartient personnellement, maître. Mais dites-moi plutôt, pratiquement, qui peut lancer des sorts ?

— Le jeu propose six « classes » de personnages : les scouts, les guerriers, les rangers, les bardes, les mages et les animistes. La magie est surtout l'affaire des mages et des animistes, mais les bardes et les rangers possèdent aussi leurs listes de sorts, et les scouts et les guerriers ont également un accès limité à la magie.

— Qu'entendez-vous par « liste de sorts » ?

— Nous abordons là le côté pratique. Il y a 10 niveaux de sorts, comme il y a 10 niveaux d'expérience pour les personnages. On n'apprend jamais un sort isolé, mais toujours une liste de 10 sorts, centrés sur le même sujet, et gradués de niveaux 1 à 10. Toutefois, dans cette liste, on n'est capable de lancer que les sorts correspondant à son propre niveau. C'est comme si chaque liste était un « grand sort » dont l'on ne peut maîtriser les divers éléments que peu à peu. En Essence, il existe ainsi des listes libres, des listes pour les mages, pour les bardes et pour les rangers. En Théurgie, il y a également des listes libres, et des listes réservées aux animistes.

— Les sorts fonctionnent-ils automatiquement ?

— Certes non. L'action de lancer un sort est une compétence et se règle par un pourcentage (sauf que le système « sans limites » de JRTM demande que tu fasses le plus haut possible, voire plus que 100). Chaque sort te demande également une dépense de points de **pouvoir**. Ces points dépendent au départ de tes caractéristiques, et augmentent avec ton niveau. Puis, suivant le temps consacré à plus ou moins bien préparer ton sort, tu obtiens une modification à ton jet de dés, et tu lis enfin le résultat du jet sur une table. Par exemple, résultat d'un éclair d'électricité, tu peux lire textuellement si tu fais 100 tout rond : « Le système nerveux agit comme un supra-conducteur. La mort est instantanée, comme en témoigne un joli jeu de lumière. »

— Ces tables sont très imagées. Mais on doit finir par retomber sur les mêmes, et n'en découle-t-il pas une perte d'intérêt ? Est-ce bien « jeu de rôle » que de fixer si précisément des descriptions dans des tables ?

— C'est tout le système de JRTM. Tout y est ainsi prévu et décrit, quelles que soient les actions, les réussites comme les échecs.

— La magie doit avoir ses retours de flammes, je suppose ?

— Assurément. Qui plus est, les créatures visées ont droit à des jets de résistance.

— Et les objets magiques ?

— Nous apprenons que certains sont magiques par nature, d'autres ont des propriétés magiques ou peuvent lancer des sorts. La plupart sont des objets à bonus, exemple : masse d'armes +10. Mais rien n'est dit dans les règles sur leur fabrication. Sans doute dépasse-t-elle le 10^e niveau... Et maintenant, puisque tu en parles, donne-moi ce que tu as dans ta poche !

— Non, maître, pas mon dé à dix faces fétiche !... Rendez-le moi...

— Résume d'abord.

— Oui, maître. Donc en résumé :

Types de magie : 2, Essence et Théurgie.

Origines de la magie : le Chant pour l'Essence, et les Valars pour la Théurgie.

Pratique de la magie : listes de sorts graduellement accessibles. Jets de dés d'« attaque » avec lecture du résultat sur la table appropriée.

Objets magiques : moyennement fréquents ; non expliqués.

LES CHRONIQUES DE LINAÏS

Après avoir rapidement détecté qu'il ne contenait aucune magie, le Mage rendit son dé à l'élève, et poursuivit la leçon. « Nous allons maintenant parler du premier jeu de rôle français, chronologiquement parlant. Sa première version, ou version de base, se nommait *L'Ultime Épreuve*. Il est maintenant plus connu sous sa version complétée : *Les Chroniques de Linaïs*.

— Pourquoi des noms si différents ?

— Le monde où évoluent les aventuriers de ce jeu se nomme Linaïs (contrac-



tion d'Elynaïs, déesse de l'Équilibre). Le second volume porte ce titre, car c'est surtout une description plus complète de ce monde, de ses races, légendes et coutumes. Quant à l'Ultime Épreuve, c'est l'histoire même de ce monde.

— Racontez, maître. J'adore les histoires.

— Au début régnaient les Seigneurs de l'Équilibre, et la paix était maintenue dans tous les mondes habités. Mais vinrent les Seigneurs de la Destruction. Les Seigneurs de l'Équilibre, qui n'étaient pas préparés à ce qui allait être un gigantesque conflit, durent se retrancher dans leur univers natal qui était, lui, parfaitement protégé. Toutefois, avant d'abandonner les mondes à la destruction, ils laissèrent une **porte** sur chacun d'eux. Seuls les **héros** pourraient rouvrir ces portes magiques et rejoindre les Seigneurs de l'Équilibre. Mais naturellement, les Seigneurs de la Destruction, quoiqu'incapables, eux, de les franchir, les gardèrent par de puissants sortilèges maléfiques.

— Ne me dites pas, maître, que le but des personnages est de devenir **héros** de façon à pouvoir tenter le passage de ces portes, comme une sorte de terrible et ultime épreuve ?

— Si fait, mon garçon. Tu as tout compris.

— Parlez-moi vite de la magie de Linaïs, maître. Pour une telle épreuve, je n'en saurai jamais assez !

— Rien n'est dit sur l'origine de la magie, sinon que de mémoire d'humain, elle a toujours existé sur Linaïs. On peut supposer qu'elle prend sa source chez

les Seigneurs eux-mêmes, bien que ceux de l'Équilibre soient retranchés derrière leurs portes. Mais ce n'est qu'une supposition. Peut-être me trompé-je. Toujours est-il que pour être un magicien capable, il faut posséder une bonne **force magique**. Elle est obtenue en additionnant deux autres caractéristiques, le **pouvoir** et l'**intelligence**, et détermine le nombre de sorts mémorisables. Les sorts ont eux-mêmes une **force magique**, et un magicien ne peut utiliser de sorts ayant une force supérieure à la sienne. Enfin, la **force magique** du magicien représente en pourcentage ses chances de lancer n'importe quel sort, du moment qu'il lui est accessible.

— Tout le monde peut-il être magicien, maître ?

— Oui, à partir du moment où l'on possède au moins 31 de **force magique**, le minimum pour mémoriser 2 sorts. Mais certains peuples sont plus doués que d'autres.

— Ah ! je me doutais de quelque chose de ce genre.

— Parmi les six peuples de Linaïs (Peuple de la Forêt, Peuple de la Montagne, Peuple de la Mer, Peuple des Monolithes, Peuple des Brigands-Voyageurs et Peuple de Lyn), le Peuple de la Montagne est le moins doué, le Peuple de la Mer et le Peuple de Lyn sont moyennement doués, et le Peuple des Monolithes est le plus doué. Tout cela, statistiquement parlant, en fonction de leur **pouvoir** et de leur **intelligence** de base. Mais ces caractéristiques peuvent être augmentées sur l'Île des Magiciens. C'est là, en effet, que se trouve l'École de Magie, seul endroit où la magie puisse être apprise.

— Et peut-on résister à un sort ?

— Oui, toujours en utilisant la **force magique** et à condition qu'elle soit au moins égale à la force du sort. Mais un contre-sort vaut pour un sort. Car l'usage de la magie est limité. Chaque sort a une fréquence d'utilisation, par exemple une ou deux fois par jour. Et on ne peut lancer qu'un seul sort par **tour**, c'est-à-dire soit une durée de 15 minutes, soit la durée d'un combat. Mais il y a également la Haute Magie, accessible aux personnages ayant au moins 60 de **force magique**. Ils prennent alors le titre de **mage** et reçoivent un bracelet qui est en fait un serpent magique. Les mages ont accès à des **petits sorts de mage** qui leur sont spécialement réservés. Par ailleurs, moyennant une dépense de **force magique** équivalente aux sorts, ils peuvent utiliser la magie plusieurs fois par tour. Ils ont enfin la possibilité de créer des charmes et des enchantements sur des objets inanimés.

— Des objets magiques, maître ?

— Pas vraiment. Les charmes ont en général un effet unique, même si définitif, contrairement aux objets magiques qui fonctionnent « à répétition », comme par exemple une épée +2 ou des gants magiques pour crocheter les serrures.

— Et d'où viennent ces objets merveilleux ?

— On les trouve en aventure. Ils font partie des trésors. C'est la récompense du courage et de la ténacité.

— Est-ce vrai, maître ? Ou n'essayez-vous pas sur moi une sorte d'ultime épreuve ? Non ?... Donc en résumé :

Types de magie : 1, la magie, incluant la haute-magie avec ses petits sorts et ses charmes.

Origine de la magie : mystérieuse.

Pratique de la magie : utilisation de la force magique, dés de pourcentage.

Objets magiques : font partie des trésors.

Soudain, l'élève blêmit et sursauta : « Maître ! ce n'est pas mon dé que vous m'avez rendu ! Je ne le reconnais pas, c'est un autre !... »

L'ŒIL NOIR

Saisissant une autre boîte de la pile, le Mage ne fronça même pas les sourcils. « Cesse de darder sur moi cet œil ténébreux, et écoute plutôt. Je vais te parler de l'Aventurie, le royaume de l'Œil Noir.

— Maître, vous le faites exprès pour m'embêter !

— Pour y exercer la magie, il faut posséder une certaine « force » : l'**énergie astrale**. Les Elfes la possèdent naturellement ; seuls de rares humains en disposent. Ceux-là peuvent être magiciens. Quant à cette force, les choses sont précises. Je cite : « Personne — pas même un maître sorcier de l'Aventurie — ne peut dire ce qui constitue l'essence de cette force, de ce rayonnement astral magique. » (*Le Livre des Règles, ou les lois de l'univers de l'Œil Noir, page 46.*)

— C'est de la triche !

— Il existe deux sortes de formules, celles des Elfes et celles des Magiciens. Les Elfes les héritent de leurs parents ; les Magiciens les apprennent au cours de longues études dans les académies de magie. Les Elfes doivent posséder **Intelligence** et **Adresse**, les Magiciens **Intelligence** et **Charisme**.

— Rendez-le moi !...

— Pour lancer un sort, il faut se souvenir de la formule. Le joueur doit s'en souvenir réellement. Selon la force du sort, il faut ensuite dépenser des points d'**énergie astrale**. Ces points ne sont re-

gagnés qu'entre deux aventures. Les sorts fonctionnent en général automatiquement (**Basalmon** — Guérison ! ; **Lumen et candela** — Que la lumière soit !) Mais quand il s'attaque à une créature, le magicien doit réussir à lancer de dés dont la difficulté dépend de son niveau et de la force du monstre (**Medousa** — Pétrifie-toi ! ; **Horreur et Terreur** — Perds cœur et ardeur !)

— Puisque je vous dis que ce n'est pas un objet magique !

— Parmi ceux-ci, il faut inclure la baguette du magicien, que ce dernier enchante lui-même et qui lui permet d'économiser des points astraux, de la changer en torche ou en corde magique. L'origine des autres objets est évidemment mystérieuse, selon les lois de l'Œil Noir. Parmi eux se trouvent précisément les Yeux Noirs, des globes noirs, brillants et indétranchables. Lorsqu'un être doué de facultés magiques les frotte en se concentrant sur un lieu ou une personne, il peut voir en apparaître l'image au centre de l'Œil... Tiens, attrape !

— Ah ! merci, maître ! Vous m'aviez fait peur... Donc en résumé :

Types de magie : 1, pratiquée par les Magiciens et les Elfes.

Origine de la magie : rigoureusement inconnue.

Pratique de la magie : automatique ou jets de dés. Formules à mémoriser.

Objets magiques : existent.

L'élève vérifia que le dé lancé par le Mage était bien le sien ; puis il se mit à bailler. « J'en ai assez, maître. Puisque vous ne pouvez pas me dire ce qu'est la magie, je vais aller dormir et faire de beaux rêves.



RÊVE DE DRAGON

— Bonne idée, répondit le Mage en saisissant un mince volume bleu, mais tu as tort de penser t'en tirer par ce moyen de fuite, car si l'on en croit *Rêve de Dragon*, la magie *est* le rêve — le rêve et sa manipulation.

— Alors je suis cerné !...

— L'idée de base de ce jeu est que le monde où vivent les personnages est un rêve. Non pas un rêve rêvé par eux, mais rêvé par des « grands rêveurs », les *Dragons*.

— De vrais dragons avec des ailes et des écailles ?

— A vrai dire, l'identité des « grands rêveurs » est mal connue. Il y a même des gens qui n'y croient pas, de la même façon que l'on a mis longtemps à accepter de croire que la terre est ronde. Pour les sages, les « grands rêveurs » ne peuvent être que des créatures *extraordinaires* ; et comme les dragons des légendes correspondent à ce portrait, ils les assimilent, peut-être naïvement, aux « grands rêveurs ». De toute façon, ces entités vivent par définition sur un autre plan, de même que toi, quand tu rêves dans ton lit, tu te trouves sur un autre plan que les choses dont tu rêves. Et ces Dragons, donc, créent le monde à mesure qu'ils le rêvent.

— Ce sont des dieux...

— Pas au sens que nous ont montré les exemples précédents. Les Dragons n'ont pas créé le monde une fois pour toutes, pour se reposer ensuite en le regardant ou pour y intervenir selon leur humeur : ils ne l'ont pas créé, ils *sont* sans cesse en train de le créer. Ce sont des rêveurs au sens littéral du terme. S'ils s'arrêtent de rêver : plus rien ! C'est-à-dire plus de rêve, mais pour les personnages qui en font partie, c'est la même chose.

— La fin du monde ! Heureusement que ça n'arrive jamais...

— Hein ? Qui t'a dit cela ? Il arrive au contraire qu'ils se réveillent. Heureusement, ce n'est pas très fréquent. Comme tu as pu le remarquer dans tes propres rêves, le temps peut être différent. Les légendes affirment qu'une nuit des Dragons correspond à un *âge* des hommes, c'est-à-dire plusieurs dizaines de siècles.

— Mais pourquoi se réveillent-ils ? A cause des voisins ?

— Non, à cause des cauchemars. Car comme tous les rêveurs, il arrive qu'ils fassent des cauchemars. Tu en fais sans doute aussi, et qu'est-ce qui les provoque ?

— Je n'en sais rien, maître. C'est con-



tre ma volonté. J'ai beau être le responsable de mon rêve, il y a parfois comme des choses qui échappent à mon contrôle. Mon rêve n'est plus comme je voudrais. J'en suis le créateur, mais pas le maître.

— Il en est de même du rêve des Dragons. Créateurs, mais pas maîtres. Et ces « choses » qui échappent à leur contrôle, c'est la volonté des créatures vivantes qui peuplent leurs rêves, en particulier ceux qu'on appelle les haut-révants.

— Qui est-ce ?

— Ce sont les magiciens. Ils sont ainsi appelés car, ayant intimement compris la nature du monde, ils sont capables d'influencer le cours du Grand Rêve. Dans une certaine mesure et d'une façon très empirique, ils peuvent dicter leurs volontés aux Dragons. Par exemple, là où les Dragons rêvent qu'il y a de l'eau (parce qu'il est « normal » dans leur rêve qu'il y en ait, dans un lac, par exemple), poussés par un haut-rêvant, ils peuvent se mettre à rêver qu'il y a du feu à la place, ou de l'air, ou n'importe quel autre élément. En fait, c'est simplement le rêve qui se poursuit différemment. Mais pour les habitants du monde, qui ne croient pas forcément à cette histoire de Dragons en train de rêver, l'apparente transmutation d'eau en feu apparaît comme un effet magique.

— Quelle étrange explication de la magie ! Une démonstration rationnelle qui n'emploie que des arguments irrationnels ! Mais comment les haut-révants s'y prennent-ils ?

— Par l'usage de la supposée langue des Dragons : le *draconic*. En réalité, ce n'est pas vraiment une langue, au sens

où on ne peut la parler. Il n'en existe que des représentations écrites, d'une infinie complexité. Pour déclencher un « effet magique », les haut-révants en visualisent mentalement des formules après que leur *demi-rêve* se soit projeté dans la région propice des *Terres Médianes du Rêve*.

— Quelle est cette nouvelle étrange-
té ?

— Il existe trois sortes de « régions du rêve » : les *Hautes Terres*, proches de la conscience des Dragons, source même du Grand Rêve, les *Basses Terres*, qui correspondent aux rêves ordinaires des créatures (car elles rêvent également), et les *Terres Médianes* qui sont comme un miroir entre les deux autres. Pour lancer un sort, le haut-rêvant doit y projeter une partie de sa conscience, tandis que l'autre moitié reste consciente de son environnement réel — d'où l'expression *demi-rêve*. C'est un peu comme quand on dit de quelqu'un qui songe qu'il est « dans la lune ».

— Et à quoi ressemblent ces Terres Médianes du Rêve ?

— En réalité, ce n'est qu'une abstraction, mais pratiquement, pour mieux se faire comprendre les uns des autres, les hauts-révants les ont codifiées comme une véritable carte géographique avec ses cités, ses forêts, ses plaines, ses déserts, etc., le tout étant traversé par le périlleux Fleuve de l'Oubli. Pour lancer un sort, il faut se rendre dans un genre de terre bien précis. Par exemple, Transmutation d'Eau en Feu se lance en *Monts*, Bulle Volante en *Marais*, Enchantement en *Cité*... Lancer un sort se présente ainsi comme un *voyage*. Et

comme dans tout voyage, on peut faire des rencontres. Certaines sont bénéfiques, comme les **Fleurs des Rêves** ou les **Passeurs des Rêves** qui peuvent vous transporter instantanément dans la terre voulue ; d'autres sont mauvaises, comme les **Mangeurs de Rêve** ou les terribles **Tourbillons** qui peuvent vous faire dériver et vous perdre...

— Aïe ! Et pratiquement, comment cela se joue-t-il ?

— La carte des Terres Médianes est divisée en cases. Le demi-rêve ne peut en principe en parcourir qu'une par round. Les rencontres sont déterminées aléatoirement à chaque case. C'est un peu comme un mini jeu de plateau qui s'inclut dans l'ensemble du jeu de rôle.

— Cela n'est-il pas un peu lourd à gérer ?

— C'est le reproche qu'on fait souvent. En réalité, cela va très vite dès que le haut-rêvant sait ce qu'il doit faire. Les règles sont nombreuses, mais toutes sont simples. Et ce qui est important, c'est que les magiciens de ce jeu ont la satisfaction de réellement faire quelque chose quand ils lancent un sort. Tout comme le guerrier lors d'un combat, ils ont des options à prendre, une tactique à choisir. Il leur faut maîtriser leur art ; et quand le sort fonctionne, ils l'ont réellement mérité.

— Leurs effets durent-ils longtemps ?

— Plusieurs heures pour la majorité des sorts.

— Et dans quelle mesure peut-on modifier le rêve des Dragons ?

— Le draconic est une langue cryptique, il existe 4 façons de l'interpréter, 4 **voies**. La **Voie d'Oniros** permet essentiellement des altérations sous forme de zones géographiquement fixes, par exemple les transmutations élémentales, les éléments étant au nombre de 6 : feu, terre, air, eau, métal et bois ; la **Voie d'Hypnos** permet d'affecter directement les créatures, c'est également la voie des illusions visuelles, des communications à distance et des invocations ; la **Voie de Narcos** se réserve les enchantements, c'est-à-dire la création des objets magiques ; enfin la noire **Voie de Thanatos** est celle de la mort, de la création des zombies par exemple, et celle des envoûtements.

— Un haut-rêvant doit-il se cantonner dans l'une de ces 4 voies ?

— Non, on peut les pratiquer toutes. Chacune fonctionne comme une compétence séparée. Le lancer du sort lui-même, une fois sur la « bonne case » se résout comme n'importe quelle compétence, par un jet de pourcentage sur la table unique de résolution. Parallèlement, le sort doit être alimenté par un certain nombre de points de **rêve** (l'équivalent du **pouvoir**). Ces points sont regagnés par le sommeil en rêvant dans les Hautes Terres du Rêve. L'accès à ces Hautes Terres est automatique, mais attention aux rencontres de Dragons !

— Que voulez-vous dire, maître ?

Vous m'inquiétez subitement...

— Tu peux rencontrer un Dragon en rêve, et celui-ci, ô haut-rêvant présomptueux ! ne sera généralement pas content. Il te faudra le vaincre (par un jet de **rêve**), faute de quoi il te frappera d'une ou plusieurs **Queues de Dragon**. On appelle ainsi des sortes d'altération de la santé mentale : phobies, désirs lancinants, comportements obsessionnels... Par exemple, l'Aquaphobie qui t'interdit de te laver pendant plusieurs jours. Mais il y a plus grave encore que les **Queues** : les **Souffles de Dragon**. Le même principe, en pire.

— Eh bien c'est gai ! Je me doutais bien que ces Dragons n'étaient pas aussi inoffensifs que vous vouliez me faire croire. N'y a-t-il aucune compensation ?

— Si fait. Si tu réussis à terrasser complètement le Dragon de ton rêve, tu peux y gagner une **Tête de Dragon**, autrement dit une sorte de « don ». Par exemple, Don d'Apprivoiser les Animaux ou de Sentir le Mensonge.

— J'aime mieux ça. Mais n'avez-vous pas parlé des objets magiques, maître ?

— Ils vont des potions de guérison, en passant par les armes magiques, les objets capables de lancer des sorts, et tout ce qu'on peut imaginer. Ils sont néanmoins extrêmement rares, et les personnages n'en découvrent que rarement de tout faits. C'est la tâche des haut-rêvants de Narcos de les fabriquer eux-mêmes. Toutes les étapes de leur fabrication sont prévues. Mais attention aux **Souffles** ! C'est généralement là qu'on en reçoit le plus.

— Eh bien, maître, je n'ai plus sommeil ! Donc en résumé :

Types de magie : 1, le haut-rêve, divisé en 4 voies.

Origine de la magie : altération du rêve par les créatures rêvées.

Pratique de la magie : usage de la langue des Dragons après un « voyage » dans les Terres Médianes du Rêve ; jet de compétence.

Objets magiques : très rares comme « trésors » ; fabriqués par les magiciens eux-mêmes au moyen de l'une des 4 voies.

« Debout ! tonna le Mage en direction de l'élève qui s'était tout de même endormi. Debout, ou je te transforme en girouette rouillée !

— Vous ne pouvez pas, maître, répondit l'élève en se frottant les yeux, ce sort n'existe dans aucun jeu !

— Ah, tu crois ça ? On voit que tu ne connais pas **Pendragon** !

PENDRAGON

— **Pendragon** ? Le jeu de rôle à la cour du roi Arthur ? Avec la Table Ronde, les Chevaliers et la quête du Graal ?

— Nous parlons bien du même. Et tu peux ajouter : ses fées et ses enchanteurs...

— Tout de même, maître, une girouette ! vous y allez fort !

— Naturellement, je plaisantais. Mais au pire, si je le voulais, je le pourrais. Car tout est possible, **tout**, avec la magie de **Pendragon**. Charmes, enchantements, métamorphoses, miracles... La seule limite est l'imagination.

— Expliquez-moi vite ce système, maître. Je veux être enchanteur.

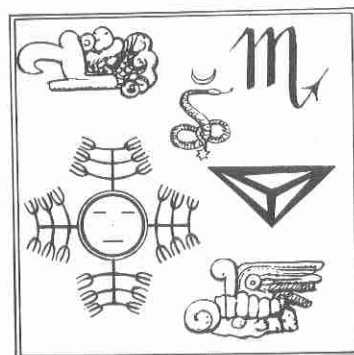
— Il n'y a pas de système et tu ne peux être enchanteur. Car ce qui caractérise cette magie, c'est qu'elle est réservée aux PNJ ; et dès lors, le meneur de jeu fait ce qu'il veut. Il n'y a aucune règle.

— C'est une plaisanterie, maître ?

— Détrompe-toi, c'est bien plus sérieux que tu ne le penses. **Pendragon** est le seul jeu où la magie apparaisse aux joueurs sous son jour véritable : mystère, danger, source de crainte. Dans les autres jeux, une fois qu'ils ont lu les règles, les joueurs peuvent savoir ce qu'ils ont en face d'eux quand bien même leurs personnages devraient l'ignorer. Avec **Pendragon**, rien n'est prévisible, tout peut arriver, et la magie redevient superbement **magique**. Naturellement, il est conseillé aux meneurs de jeu de ne pas en abuser, et de ne la mettre en scène qu'à bon escient, pour recréer l'ambiance des romans de chevalerie et non pas l'absurde pétarade des boules de feu et autres magi-gadgets. Une telle simplicité compense bien la frustration de ne pouvoir compter de magiciens parmi les personnages joueurs.

— Puisque vous le dites, maître... Donc en résumé :

magie : magie.



AVANT CHARLEMAGNE

« Pour conclure, proposa le Mage, je te parlerai d'**Avant Charlemagne**. Ce jeu diffère des autres en ce que, s'il est certes médiéval, il n'appartient pas au fantastique imaginaire. Les aventures se situent dans l'Europe mérovingienne. L'empire romain d'Occident a succombé aux invasions barbares ; l'antique civilisation s'est retranchée à Byzance, capitale de l'Empire d'Orient. Il faudra attendre Charlemagne, précisément, pour retrouver un nouvel Empereur d'Occident. Mais sur ce fond de violence et de guerre perpétuelle, une nouvelle force spirituelle est née : le christianisme. On croit au Ciel et à l'Enfer ; et la foi peut soulever des montagnes.

— Est-ce là la magie d'**Avant Charlemagne** ?

— Non, pas essentiellement. Encore que le pouvoir spirituel que les clercs et les évêques peuvent avoir sur les masses s'y apparente tout à fait. Non, la magie dont il est fait référence est celle du **Pays Magique**. Selon les croyances, il porte bien des noms : Faerie, Pays des Fées, Avallon... Mais c'est toujours le même : pays du Petit Peuple des fées, des lutins, des dragons, où rien n'est sûr, où tout est possible.

— Mais cela n'existe pas vraiment...

— Tu es à côté de la question. La foi soulève des montagnes, t'ai-je dit, et ce qui est important, c'est que les gens de cette époque avaient ce genre de foi. À côté de leur croyance en Dieu, ils pouvaient croire aux fées, aux esprits et aux sortilèges avec la même violence, et peut-être encore plus. Donc pour eux, cela existait. Et cela doit exister pour nous quand nous jouons leurs **rôles**.

— Bien, maître. Mais comment devient-on magicien ?

— En étudiant chez un maître mage ou en décryptant tout seul des grimoires. Mais il faut être versé dans la compétence **occulte**. Apprendre un nouveau sort est la première des six grandes étapes : le **Savoir**. Vient en second la **Concentration des Energies**. Cette mise en condition peut être grandement aidée, selon les sorts, par des circonstances propices, un lieu, une plante, l'influence d'une planète. C'est à ce moment que le magicien ouvre une brèche dans le Pays Magique, condition indispensable puisque toute magie vient de là. Puis vient la **Préparation Rituelle**. Il y a six rituels fondamentaux : la **dissolution** pour les potions, la **combustion** pour les fumées, la **pulvérisation** pour les poudres, le **geste** pour les pentacles, l'**arme** pour les sacrifices, et le **rythme** des incantations.

— Tout marche par six ?

— C'est le nombre des 6 éléments que sont l'eau, le feu, la terre, l'air, le métal et le bois. Pour l'élaboration de chaque sort, deux des six rituels sont in-

dispensables. Puis vient la quatrième étape : **l'exécution des sorts**. C'est à ce moment que le magicien en fait évoluer l'intensité, c'est-à-dire la portée, la masse et la durée. Chaque sort, toutefois, n'inclut que deux de ces trois paramètres. Mais plus le magicien veut « pousser » son sort, et plus il prend des risques. Pratiquement, il lance un à un des dés à six faces, chaque dé lancé lui permettant d'augmenter d'un cran un paramètre choisi. Mais il doit parallèlement additionner les résultats de tous les dés jetés, et s'il dépasse son **seuil critique** (caractéristique + compétence concernées), c'est l'échec, avec un possible retour de bâton.

— Combien de dés peut-on lancer ?

— Par jour, autant qu'on a de points de magie, ce nombre étant égal à la meilleure caractéristique mentale additionnée des trois niveaux de compétences en magie. Mais pour augmenter son **seuil critique**, le personnage peut choisir de dépenser définitivement un ou plusieurs points de **destin**. Ces points, qui sont égaux au départ à la somme des caractéristiques et qui peuvent augmenter à la place de l'expérience, représentent l'espérance de vie moyenne du personnage. Il convient donc de ne pas les gaspiller.

— Et quelles sont les caractéristiques et les compétences de magie ?

— Charme, Intelligence et Volonté pour les caractéristiques ; Ethéral, Astral

et Élémental pour les compétences. L'Éthéral comprend des pratiques telles que l'envoûtement, l'invocation des esprits élémentaux, les objets charmés. L'Astral influence les sensations, les sentiments et permet les métamorphoses. L'Élémental permet les philtres et l'action sur les éléments. Telle est la cinquième étape : **l'Accomplissement Magique** proprement dit. Quant à la sixième, c'est tout bonnement la récupération de toute cette énergie dépensée.

— N'avez-vous pas parlé d'objets enchantés, maître ?

— J'ai dit « charmés ». Ces charmes, posés par les magiciens sont généralement provisoires. Il ne faut pas les confondre avec les véritables objets magiques. Ceux-là ne sont pas d'origine humaine. Ils sont élaborés par les êtres du Pays Magique et ne viennent entre les mains des mortels que dans des circonstances exceptionnelles.

— Je veux y aller, maître !... Donc, en résumé :

Types de magie : 1, subdivisée en trois aspects selon les trois plans : éthéral, astral, élémental.

Origine de la magie : le Pays Magique.

Pratique de la magie : 6 étapes selon les 6 éléments. Jets de dés pour faire évoluer l'intensité.

Objets magiques : exceptionnels, originaires du Pays Magique.



CONCLUSION

Le Mage s'étant tu, l'élève retourna pensivement à ses travaux. « Mais qu'est-ce que la magie ? ruminait-il toujours.

Qu'ai-je appris en définitive ?... » La question l'obséda pendant quelques années encore, puis il finit par l'oublier peu

à peu, tant et si bien qu'un beau jour il finit même par n'y plus penser du tout. C'est alors qu'il cessa de jouer aux jeux de rôle.

Denis Gerfaud

Quelques précisions sur les jeux développés dans ce pavé...

Les Règles Avancées de Donjons & Dragons sont éditées en français par TRANSECOM. TACTICAL STUDIES RULES (plus connu sous sa forme abrégée TSR) en a édité la version originale américaine sous le nom de **Advanced Dungeons & Dragons (AD&D)**. Auteur : Gary Gygax.

RuneQuest est édité en français par ORIFLAM. CHAOSIUM en a édité la version originale américaine. Auteurs, toutes versions cumulées : Steve Perrin, Ray Turney, Greg Stafford, Lyn Willis, Sandy Petersen, Steve Henderson, Warren James.

Stormbringer est édité en français par ORIFLAM. CHAOSIUM en a édité la version originale américaine. Auteurs : Ken St André et Steve Perrin.

Le Jeu de Rôle des Terres du Milieu (JRTM) est édité en français par HEXAGONAL. IRON CROWN ENTERPRISES (ICE si vous préférez) en a édité la version originale américaine sous le nom de **Middle Earth Role Playing (MERP)**. Auteur : S. Coleman Charlton.

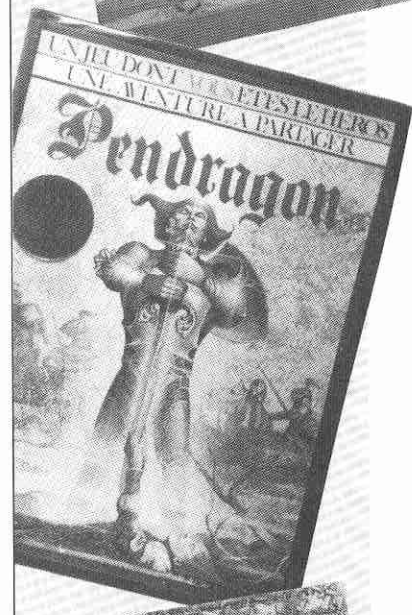
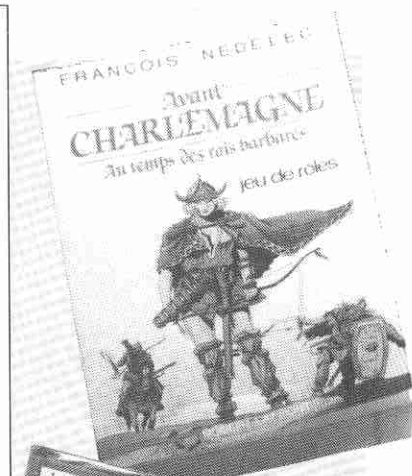
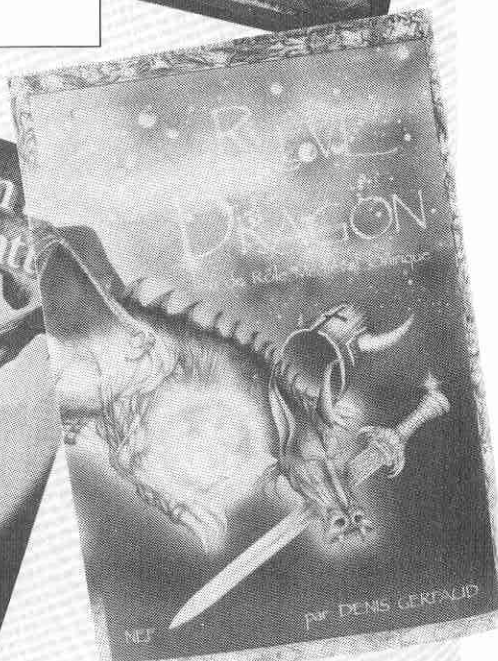
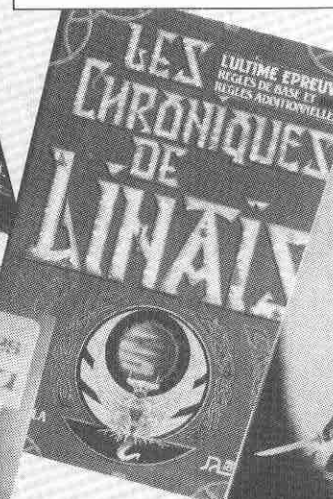
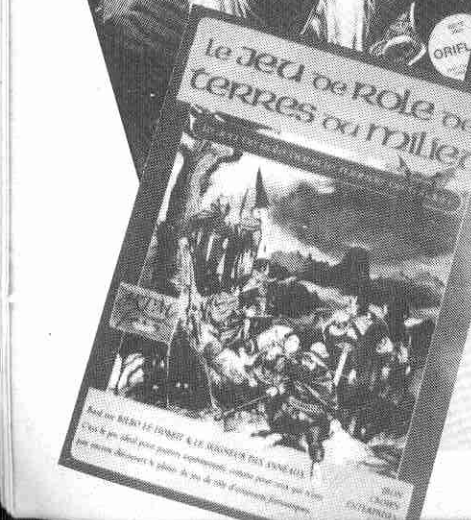
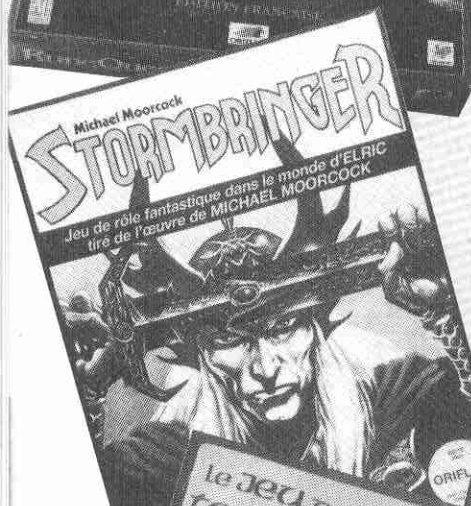
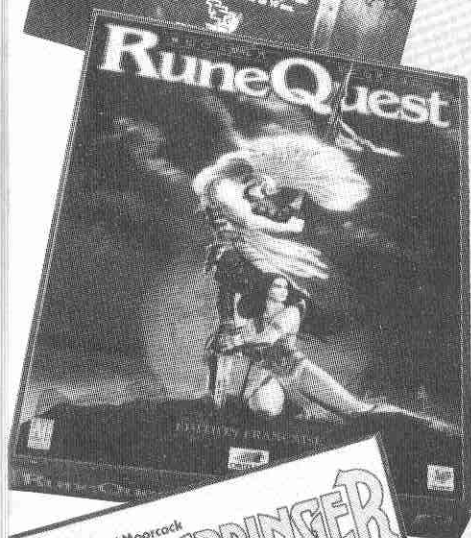
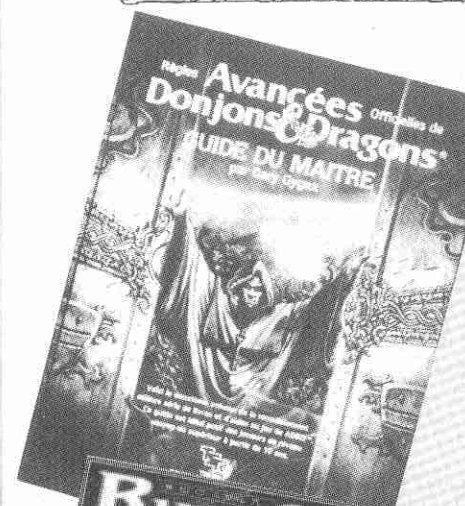
Les Chroniques de Linaïs est édité par les JEUX ACTUELS dans sa version originale française. Auteur : Fabrice Cayla.

L'Œil Noir est édité en français par SCHMIDT INTERNATIONAL et GALLIMARD. La version originale était allemande. Auteur : Ulrich Kiesow.

Rêve de Dragon est édité par Les NOUVELLES EDITIONS FANTASTIQUES (NEF) dans sa version originale française. Auteur : Denis Gerfaud.

Pendragon est édité en français par GALLIMARD. CHAOSIUM en a édité la version originale américaine. Auteur : Greg Stafford.

Avant Charlemagne est édité par les Editions ROBERT LAFFONT dans sa version originale française. Auteur : François Nedelec.



ON N'A PAS TOUS LES JOURS 20 ANS !

JEU DE STRATEGIE
POUR 2 A 4 JOUEURS
A PARTIR DE 10 ANS



Un jeu de Duccio Vitale et François Nedelec

JEUX
REXTON
une nouvelle façon de jouer

Rexton - 32, rue Brancion - 75015 PARIS
Tél. (1) 45.32.86.86

Des questions sur les jeux REXTON ?
Tapez
MINITEL 3615
REXTON



Denis Gerfaud

Mise en garde : ce scénario a été utilisé au troisième salon des jeux de réflexion. Si vous l'avez déjà joué, tant pis pour vous ! Pour les autres : qu'est-ce qui est pire qu'un haut-rêvant errant seul dans la campagne ?

Un groupe de haut-rêvants débarquant dans un village... Mais quand ils doivent être discrets, en plus, on peut s'attendre au pire.

Queues et souffles en perspective...

TOUS DES HAUT-RÊVANTS

Ce scénario est prévu pour un groupe de 4 ou 5 voyageurs débutants ou légèrement expérimentés, tous haut-rêvants.

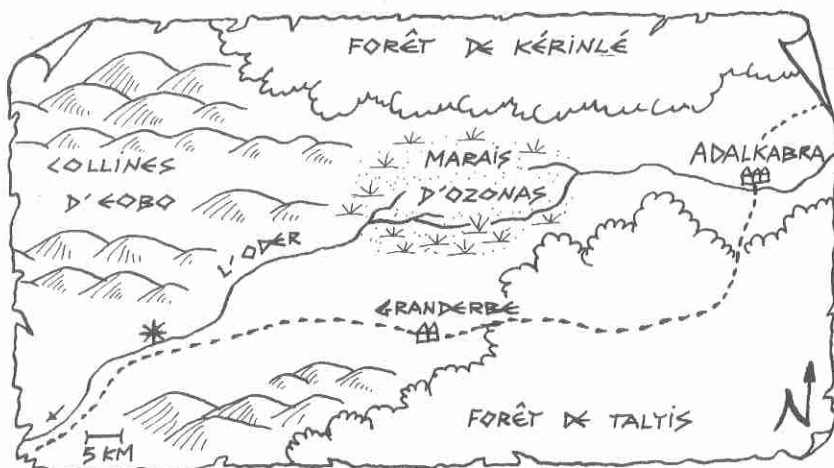
LE SCENARIO DANS SES GRANDES LIGNES

A Adalkabra, on n'aime guère les haut-rêvants. Quand on en prend un, on le dépouille, on l'enferme dans un tonneau, et on jette le tout à la rivière. C'est ce qui est arrivé à Elerdal, voyageur et haut-rêvant. Par miracle, il a pu survivre et son tonneau a fini par s'échouer sur une grève. C'est là que les personnages des joueurs le découvrent au début du

scénario. Parmi ce qu'il a perdu se trouvaient des parchemins draconiques, et il désire à tout prix les récupérer. Mais affaibli, à moitié nu, il a besoin de l'aide des voyageurs, d'autant plus que c'est un magicien pas très doué. Il pourrait être franc, mais son trait principal est l'affabulation, et il a désormais de bonnes raisons d'être prudent. Pour expliquer sa situation, il monte aux voyageurs un gigantesque baratin pour les inciter à le suivre. La première partie du scénario, pur « jeu de rôle », va être de percer cette mystification. Ensuite, la vérité étant connue, les voyageurs — tous des haut-rêvants — devraient être eux-mêmes intéressés par la récupération des parchemins. Il faudra alors s'introduire chez le bourgeois qui a dénoncé Elerdal et chez qui il s'est fait arrêter et dépouiller, en espérant que ses affaires s'y trouvent toujours. Cette dernière partie demandera finesse et doigté. Car le problème, c'est que le bourgeois en question, notable de la ville, est lui-même un haut-rêvant incognito.

ELERDAL

C'est un matin de printemps. Les voyageurs cheminent sur une petite route le long d'une rivière, dans une région de vallons boisés. La veille, dans un hameau, ils ont appris que vers l'Est



la route mène à un village nommé Granderbe. La rivière, l'Oder, coule dans l'autre sens, avec un courant assez vif, et fait dans les 5 mètres de large.

Au début de l'heure du Faucon, au lieu marqué d'une étoile sur le plan, les voyageurs peuvent tous remarquer une grosse barrique, d'environ un mètre de long, échouée sur une petite plage de la berge. Elle a l'air d'avoir séjourné dans l'eau un certain temps. Si les voyageurs l'examinent d'eux-mêmes, tant mieux. S'ils s'en désintéressent, l'un d'eux croira entendre comme un bruit sourd provenir de l'intérieur. (Le Gardien des Rêves devra tirer lui-même les jets d'Ouïe, et dans tous les cas intriguer suffisamment les personnages pour qu'ils s'y intéressent.)

De fait, il y a un homme à l'intérieur, encore vivant quoique faible. Il peut avoir dans les 30 ans, et est vêtu en tout et pour tout d'un bout de tissu en guise de pagne. Son corps pâle est plein d'ecchymoses. Mais Premiers soins à 0 ne tarderont pas à le faire revenir à lui. Hésitant d'abord, puis avec de plus en plus d'assurance, il racontera une histoire étonnante :

« Je me nomme Elerdal, dira-t-il, et je vous remercie de m'avoir tiré de mon vaisseau car j'étais trop faible pour en faire moi-même sauter la porte. Mais dites-moi, où sommes-nous ?... Les voyageurs pourront répondre qu'ils sont à une petite journée de marche de Granderbe. Si loin?... s'écriera Elerdal, j'ai passé les marais?... Alors je suis roi ! Aucun doute, je ne peux qu'avoir gagné !... Puis, ayant paru réfléchir une seconde : Je dois vous demander un service, ajoutera-t-il. Accompagnez-moi jusqu'à la grande cité d'Adalkabra pour témoigner du lieu, considérablement éloigné, où vous m'avez trouvé. Une fois sur le trône, je vous récompenserai largement ».

Puis, sous les questions des voyageurs, il racontera son histoire plus complètement. Tous les 7 ans, le roi d'Adalkabra doit être renouvelé selon une coutume immémoriale. Tous les citoyens libres peuvent être prétendants au trône. Ceux qui le désirent sont enfermés dans un tonneau, puis livrés à la volonté de la rivière. Certains s'enlisent dans les marais, mais les plus chanceux finissent par s'échouer sur une berge. Celui qui peut prouver qu'il est allé le plus loin est alors sacré roi pour 7 ans. On estime à Adalkabra que la constitution physique et la chance doivent être les caractéristiques principales d'un roi. Il est maintenant indispensable que lui, Elerdal, retourne au plus vite dans la cité, avant qu'on le croit mort et qu'il soit supplanté par un concurrent ayant en fait parcouru moins de chemin. Par ailleurs il serait encore plus reconnaissant si les voyageurs pouvaient pour l'heure lui fournir quelques vêtements et quelque chose à manger.

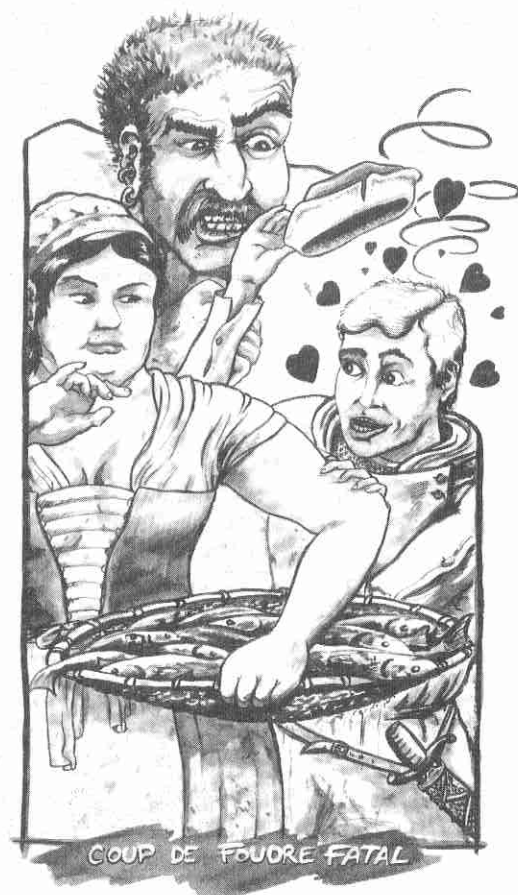
LA VERITE

En réalité, il n'y a jamais eu de roi à Adalkabra. Ce n'est pas même une vraie cité, c'est une grande bourgade. Elerdal est un voyageur, et c'est un haut-rêvant. S'il s'est retrouvé dans un tonneau livré à la rivière, c'est qu'il s'est fait reconnaître et dénoncer comme haut-rêvant. Alors qu'il recherchait une auberge pour s'arrêter, il a demandé son chemin à un bourgeois d'apparence aimable et aisée. Celui-ci, un dénommé Wordas, a paru enchanté de rencontrer un voyageur et l'a invité à venir se rafraîchir chez lui, disant qu'il n'adorait rien tant que la conversation des voyageurs. Elerdal a accepté, ravi ; mais moins d'une demi-heure plus tard, des gardes de la ville ont fait irruption chez Wordas. Celui-ci s'est alors levé de son siège, et, désignant le voyageur, s'est écrié : « Gardes, arrêtez cet étranger, c'est un haut-rêvant ! » Wordas devait jouir d'une certaine notabilité, car les gardes ont obtempéré aussitôt. Séance tenante et sans autre forme de procès, Elerdal fut dépouillé de tout ce qu'il possédait à l'exception d'un vague linge lui servant de pagne. Dans sa besace, on découvrit des parchemins couverts de signes indéchiffrables. « Ou je me trompe ou c'est de la langue du rêve », déclara Wordas. « Vous avez certainement raison, père » répondit le capitaine des gardes ; « ce coquin ne pourra pas dire qu'il a été condamné sans preuves... » Puis la dernière vision qu'Elerdal eut de ses affaires fut le tas qui jonchait le beau tapis du salon de Wordas. Il fut alors mené au pont, sous les huées de la foule accourue, enfermé dans un tonneau, le couvercle cloué, et balancé au gré des eaux... Son séjour à Adalkabra avait duré moins de deux heures ; et tout ceci se passait il y a deux jours.

Telle est la vérité qu'Elerdal pourra finir par livrer aux voyageurs. Mais il y a ce qu'il ignore et que les personnages devront découvrir ou déduire par eux-mêmes. Comment les gardes sont-ils arrivés si vite ? Réponse : ils ont été prévenus par un serviteur de Wordas, celui-ci n'ayant invité Elerdal que pour mieux le retenir tandis qu'il le dénonçait ; et d'ailleurs, le capitaine était apparemment de sa famille. Et comment Wordas a-t-il pu deviner si vite qu'Elerdal était haut-rêvant ? Réponse : grâce à la Tête de Dragon don de sentir les haut-révants. Et comment a-t-il pu obtenir cette Tête, chose qui ne court pas les rues ? Réponse : parce que c'est lui-même un haut-rêvant. Et dans ce cas, s'est-il débarrassé des affaires d'Elerdal ? Sûrement pas, surtout les parchemins. Et de fait, les feuillets se trouvent toujours chez lui. Wordas les étudie secrètement en se félicitant de ce cadeau « tombé du rêve ».

LE RETOUR

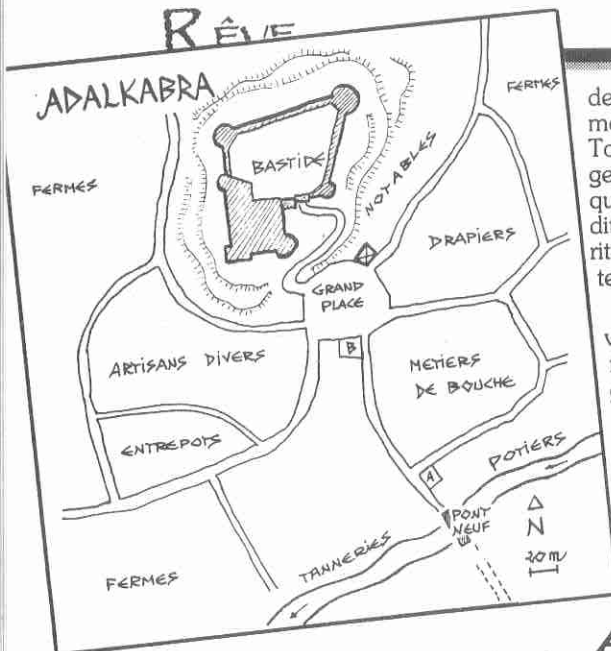
Elerdal est un magicien médiocre. Il possède certes le don de haut-rêve, mais son intellect laisse à désirer. (S'il tient tant à retrouver ses parchemins, c'est



qu'il n'a toujours pas réussi à les lire entièrement.) En revanche, c'est un affabulateur né et son imagination est débordante. Tout en restant dans sa fabule, il répondra aux questions avec un tel luxe de détails qu'il finira même par se contredire. Alors, sans se démonter, il inventera un nouveau mensonge pour recoller le précédent ; et ainsi de suite. A l'en croire, Adalkabra est une somptueuse cité, et le roi, c'est-à-dire bientôt lui-même, y vit dans une rare opulence. Naturellement, il dissimulera le plus longtemps possible qu'il est un haut-rêvant, même s'il apprend ou devine que les voyageurs en sont.

Normalement, ce n'est qu'à Granderbe que son histoire devrait commencer à paraître suspecte. Ce village est distant d'une quarantaine de kilomètres. S'ils n'ont pas trop perdu de temps, les voyageurs devraient l'atteindre à la tombée de la nuit.

D'abord, Elerdal refusera d'y entrer. Comme prétexte, il invoquera la possibilité que d'autres « concurrents » puissent aussi y faire étape — des concurrents qui pourraient ne reculer devant aucune tricherie. Il vaut mieux rester complètement incognito jusqu'à Adalkabra. Mais si les voyageurs veulent y entrer quand même, il finira par les suivre, prêt à inventer d'autres mensonges pour conserver leur soutien.



Car si les voyageurs interrogent les villageois sur Adalkabra, on leur répondra que ce n'est pas vraiment une cité, aux dires des voyageurs qui en ont vu de plus grandes. Quant à cette histoire de roi, jamais entendu parler ! La bourgade est gouvernée par un groupe de notables élus. Ce à quoi Elerdal rétorquera qu'il ne faut pas écouter des paysans ignares. Ils parlent de ce qu'ils n'ont jamais vu ; et s'il y a certes un conseil de bourgeois, ils ne sont pas élus mais choisis par le roi ! Bref, Elerdal tentera de conserver son crédit comme il pourra.

Hormis cela, rien de particulier à noter sur le village de Granderbe. C'est un classique village sans histoire. Une maison des voyageurs y accueille gracieusement les hôtes de passage : dîner et coucher gratuits pour une nuit.

Le lendemain, dès qu'ils auront quitté le village et seront en vue d'un arbre, Elerdal demandera qu'on lui noue un foulard sur les yeux. Puis, cela étant fait, il commencera à grimper à l'arbre, maladroitement, manquant de tomber à plusieurs reprises. (Inutile de jouer tout cela avec les dés.) Si les voyageurs veulent le retenir ou s'étonnent, il dira : « Laissez-moi faire, j'ai une envie folle de grimper à un arbre les yeux bandés ! Si je ne le fais pas, je me sentirai frustré, mal dans ma peau et... ce serait dommage pour un futur roi ! » Les haut-révants devraient logiquement reconnaître ce phénomène comme caractéristique d'une Queue de Dragon. A eux d'en tirer leurs conclusions.

Adalkabra devrait être atteinte en fin de journée suivante. Elerdal commencera alors à montrer les signes d'une curieuse paranoïa. Il voudra attendre la nuit complète pour entrer dans la ville — parce que la coutume veut que le nouveau roi n'entre que de nuit. Et discrètement, très discrètement — à cause des autres concurrents. Puis il voudra d'abord passer chez lui — pour se changer. Le « chez lui » en question sera la maison de Wordas. Là, il n'aura évidemment pas la clé. Mais pas question de réveiller ses serviteurs : « Essayons de forcer discrètement la serrure ». Et ainsi

de suite... La comédie peut naturellement ne pas se poursuivre aussi loin. Tout dépendra de la crédulité des voyageurs. Car en dernier ressort, s'il sent que ses mensonges n'ont plus aucun crédit, Elerdal finira par avouer toute la vérité telle que décrite plus haut. Mais attention, il ne pourra dire que ce qu'il sait.

Finalement, pour conserver l'aide des voyageurs, il leur promettra toute sa fortune s'il la récupère : deux belles gemmes qui sont cousues dans la doublure de son pourpoint. Si les voyageurs se sont révélés comme haut-révants, il leur promettra à la place de partager la connaissance des parchemins. Mais dans tous les cas, c'est surtout ces derniers qui devraient motiver les voyageurs.

ADALKABRA

Les légendes d'Adalkabra affirment que la ville vivait autrefois dans la sécurité d'énormes remparts. Mais vinrent les haut-révants, qui les firent tous disparaître en une seule nuit. La preuve que ce fut bien leur œuvre, c'est que si les remparts s'étaient éboulés naturellement, il en resterait des traces. Aujourd'hui, seule est fortifiée la bastide perchée sur la colline. Mais en cas d'invasion, elle serait insuffisante à contenir tout le monde. Pour défendre la population, une imposante milice a donc été constituée, subventionnée par une taxe spéciale ; et il n'est pas de jour où les citadins ne maudissent mille fois le nom des haut-révants.

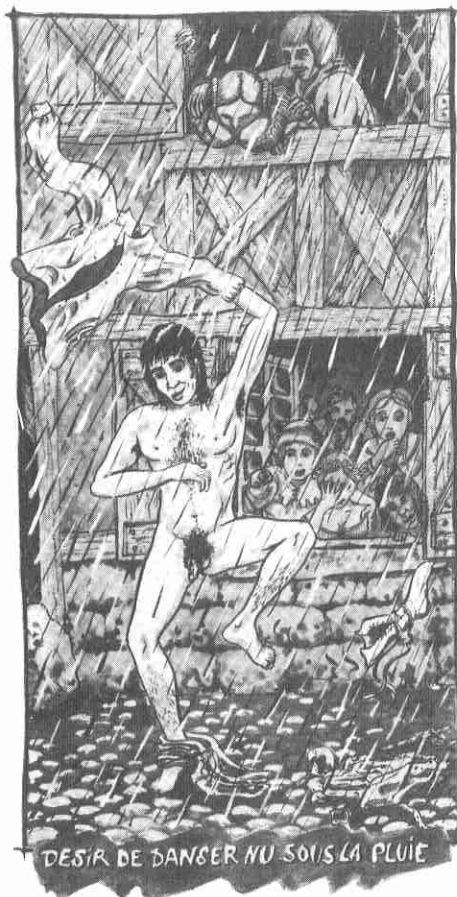
Entourée de fermes, la ville proprement dite fait tout juste 500 mètres dans sa plus grande dimension. Les maisons sont en pierre et les rues sont pavées. Les quartiers mentionnés sur la carte s'explicitent d'eux-mêmes. Deux auberges peuvent accueillir marchands et voyageurs : l'Auberge du Haut-Rêvant Qui Mouille (A), et l'Auberge des Remparts (B). Ces deux établissements sont « classiques » — utiliser les prix indiqués dans les règles. C'est au Pont Neuf (ainsi nommé car il remplace celui qui a également été volé par les haut-révants) qu'on jette à l'eau les condamnés. La bastide domine la ville du haut d'une colline abrupte de 30 mètres. Elle abrite et entraîne 250 gardes. C'est dans la partie château que se réunit le gouvernement, le Conseil des Bourgeois. Wordas en fait partie.

LA MAISON DE WORDAS

C'est la maison marquée d'une croix sur le plan. Le corps d'habitation est en pierre avec des murs de 60 centimètres de large, couvert d'ardoise. Les fenêtres, ogivales, font 40 centimètres à la base, sur 90 de haut. Elles sont composées d'un vantail de petits carreaux et d'un volet intérieur. Les dépendances comprennent une cour de terre battue où poussent quelques arbustes, une écurie et un

petit hangar. Aussitôt après commencent les escarpements de la colline.

La maisonnée de Wordas comprend, outre Wordas lui-même : Sharklos, son garde du corps, dame Leada, son épouse, Susad, sa fille, Daskor, son gendre, Tirana, la cuisinière-intendante, Soan, la servante, et Nésus, le palefrenier-homme à tout faire. Régulièrement, le dîner est pris vers la fin de l'heure de la Lyre et se prolonge en conversations jusqu'à la fin du Serpent au plus tard, heure à laquelle chacun regagne ses quartiers. Wordas, quant à lui, prétend « aller à ses affaires » et va travailler dans sa crypte secrète.



1. La porte d'entrée donnant sur la Grand Place est en bois ferré. Elle n'a pas de serrure, mais une barre intérieure qui est mise en place au moment du coucher. Le vestibule est carrelé comme tout le rez-de-chaussée. Toutes les portes des pièces ont des serrures (difficulté -3) mais ne sont usuellement pas verrouillées.

2. Cuisine. On y trouve un âtre et le fourneau culinaire classique. La porte donnant sur la cour ferme par une serrure (difficulté -3). Tirana la verrouille à la tombée de la nuit. Wordas en possède une seconde clé. C'est par là qu'il sort pour rejoindre les caves ; il reverrouille derrière lui.

3. Chambre des serviteurs. C'est là que dorment Soan et Nésus.

4. L'escalier qui monte au premier est en sapin ciré. Il grince.

5. Salle commune. Pièce confortable et bien meublée. On y prend les

repas, on y reçoit les visiteurs. C'est là qu'Elerdal fut reçu par Wordas, puis arrêté et dépouillé.

6. Bureau. C'est là que Wordas travaille à ses affaires officielles. Un secrétaire verrouillé (-4) ne contient que des documents administratifs.

7. Chambre de Tirana. Que l'intendante soit dedans ou dehors, sa porte est toujours verrouillée.

8. Réserve. On y trouve provisions, matériel de ménage, etc.

9. Palier. Dans le plafond, au centre, une trappe donne accès aux combles qui font toute la surface de la maison. On y va rarement. L'échelle d'accès est rangée en bas dans la réserve.

10. Chambre de Sharklos, le garde du corps. Aucune des deux portes n'est jamais verrouillée.

11. Chambre des maîtres. C'est là que dorment Wordas et son épouse (souvent seule). Une cache secrète dans le pilier de l'âtre (*Vue/Maçonnerie* à -4) dissimule la cassette aux économies : 18 P0 et 52 PA. La cassette, en bronze, est verrouillée (-4). Dame Leada en conserve jour et nuit la clé contre son sein.

12. Chambre du jeune couple. C'est là que dorment Susad et son époux Daskor. Récemment marié, le couple n'est jamais endormi avant la fin de l'heure de l'Araignée.

13. Chambre d'ami.
Inoccupée.

14. Cour. Entourée de murs de 2,5 mètres, elle possède deux accès : la porte cochère et la petite porte. La première est une épaisse double porte de bois plein et ferré. Pas de serrure, mais une barre intérieure continuellement en place. La seconde ferme par une serrure (-3) et donne sur un sentier qui rejoint la rampe d'accès à la bastide. Quelques arbustes à fleurs poussent le long des murs.

15. Ecurie. 5 chevaux de selle y logent actuellement. Le sol est pavé.

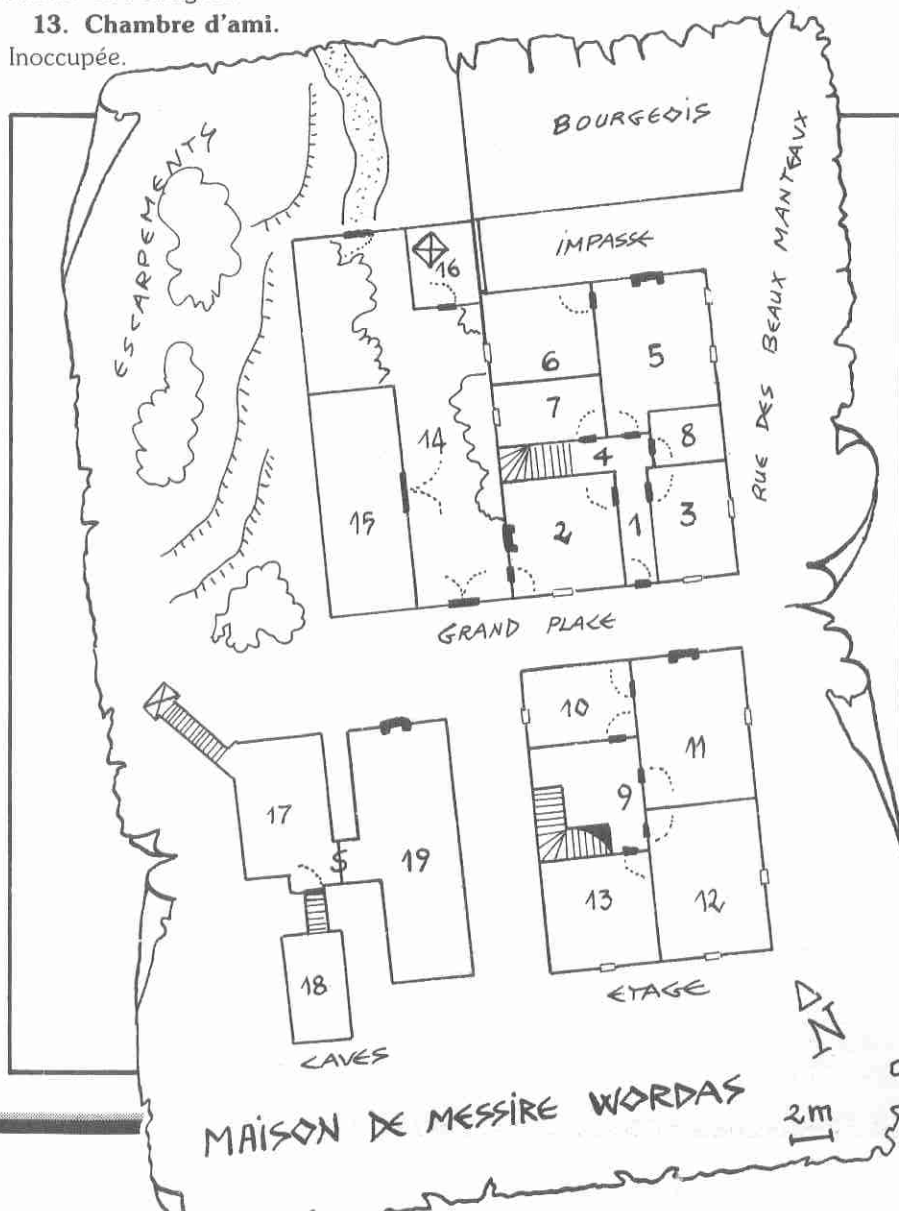
16. Hangar. La porte est sans serrure. On y trouve des ustensiles de jardin, cordes, vieux sacs, etc. Dans le sol également pavé, une trappe de bois est nettement visible et peut se soulever facilement grâce à un gros anneau. Les traces de passage sont multiples et évidentes : c'est l'accès aux caves. On y descend par un escalier de pierre, droit et raide, aux marches usées.

17. Première cave. Entièrement maçonnée avec une voûte basse (2,5 mètres à la clé). On y trouve tout un bric-à-brac d'objets de rebut et des provisions telles que fromages et grains. La porte du fond est toujours verrouillée (-3), Tirana en possède la seule clé. Pour ouvrir l'accès secret, il faut faire jouer simultanément deux pierres légèrement mobiles de la maçonnerie (*Vue/Maçonnerie* à -3).



18. Cave à vin. C'est là que Tirana surveille jalousement les provisions liquides. On y descend par un second escalier raide. La voûte est encore plus basse (2 mètres à la clé). Le sol est en terre battue.

19. Crypte secrète. Bien aménagé grâce à un âtre et un conduit d'aération, ce lieu est réservé à l'alchimie et à la magie. Longues tables avec des creusets, mortiers et autres dispositifs de cornues et serpentins. Des étagères supportent des pots d'ingrédients divers. C'est un laboratoire de degré 5 (*Intellect/Alchimie* à 0 pour l'évaluer). Aucune expérience importante n'est en cours. Depuis deux jours, Wordas étudie les parchemins d'Elerdal. Ceux-ci se trouvent sur un petit bureau encombré de fioles et de livres. Ses parchemins draconiques personnels se trouvent dans un tiroir secret du bureau (*Vue/Charpenterie* à -4). En cas de fouille officielle, Wordas (qui est par ailleurs un notable) peut prétendre qu'il ne se livre qu'à l'alchimie — science permise. Toutes les formules connues de Wordas ne sont pas écrites, uniquement celles indiquées P. Le contenu des livres (ordinaires) et des fioles est à la discrétion du Gardien des Rêves. Dans un coffre non verrouillé, jetés pêle-mêle, se trouvent les vêtements d'Elerdal ainsi que sa besace et sa dague. Sa bourse a disparu ; mais les deux gemmes n'ont pas été découvertes dans la doublure du pourpoint. Elles sont toutes deux de pureté 3 et de taille 7.



PARCHEMINS D'ELERDAL

D = difficulté de lecture ; M = Malus général ; B = bonus en certaine case.

O	TELEPORTATION (Collines) R-13 r2+ / D -3/ M -5 %
O/H	OUBLI (Fleuve) R-4 r6 / D -2
H	VOIX D'HYPNOS (Désert) R-4 r4 / D -3/ M -5 % / B +12 % en A2
O/N	ANNULATION DE MAGIE (variable) / D -2
N	AUTONOMIE*** (Lac) R-6 r var / D -2
N	ECAILLE DE PASSIVITE*** (Gouffre) R-7 r7 / D -4/ M -10 %
T	FAIRE PARLER UN MORT (Pont) R-4 r1+ / D -2/ B +10 % en D9
T	ANIMER UN SQUELETTE (Nécropole) R-9 r var / D -2 / B +6 % en B14

Elerdal n'est pas très clair sur l'origine de ses parchemins. Il prétend les avoir achetés à un bouquiniste aveugle dans le souk d'une cité orientale.

LES PERSONNAGES

ELERDAL, né à l'heure de la Lyre, 30 ans, 1 m69, 68 kg.

TAILLE	10	VOLONTE	13	VIE	12 (09)
APPARENCE	11	INTELLECT	12	ENDURANCE	25 (09)
CONSTITUTION	14	EMPATHIE	12	VITESSE	12
FORCE	11	ELOQUENCE	16	Protection	0
AGILITE	12	REVE	13	+dom	0
DEXTERITE	10	CHANCE	15	Rêve actuel	13
VUE	11	Mêlée	11	Demi-rêve	K11
OUIE	10	Tir	10		
ODORAT	13	Lancer	10		
GOUT	14	Dérobée	11		
Dague mêlée	niv +1	init 06	+dom +1		
Corps à corps	niv +1	init 06	+dom (d4)		
Esquive	niv +2				

Discours, Comédie +6/ Discrétion, Se cacher -2/ Srv en extérieur +2/ Srv en cité +3/ Premiers soins 0/ Natation -2/ Serrurerie 0/ Astrologie, Légendes, Lire & écrire +3/ Botanique 0/ Oniros -3/ Hypnos 0/ Narcos -5.

O	BROUILLARD (Forêt) R-3 r1+ / +3 % en E3
O	CLAMEURS (Cité) R-2 r1+ / +8 % en D13
H	OBJET EN OBJET (Cité) R-3 r2 / +8 % en K1 et +2 % en K11
H	VEGETAL EN VEGETAL (Forêt) R-4 r2 / +5 % en L6 et +5 % en H8
N	ENCHANTEMENT (Cité) R-4 r1+ / +3 % en D2 et +1 % en C6

Note. Au sortir du tonneau, il lui manque 3 points de vie. Son endurance est celle correspondant à 1/2 actuelle. Durant la première nuit, il tentera (sans succès) de mettre CLAMEURS en réserve et recevra la Queue Désir de grimper à un arbre les yeux bandés. Son rêve sera toutefois à fond au matin. Durant l'action proprement dite, il laissera les décisions importantes aux voyageurs.

WORDAS, né à l'heure de l'Araignée, 40 ans, 1 m73, 76 kg.

TAILLE	12	VOLONTE	16	VIE	13
APPARENCE	10	INTELLECT	15	ENDURANCE	29
CONSTITUTION	13	EMPATHIE	14	VITESSE	12
FORCE	12	ELOQUENCE	11	Protection	0
AGILITE	10	REVE	16	+dom	+1
DEXTERITE	13	CHANCE	12	Rêve actuel	16
VUE	12	Mêlée	11	Demi-rêve	E13
OUIE	13	Tir	12		
ODORAT	09	Lancer	12		
GOUT	08	Dérobée	09		
Epée 1 main	niv +2	init 07	+dom +4 (longue)		
Dague mêlée	niv +2	init 07	+dom +2		
Corps à corps	niv 0	init 05	+dom (d4+1)		
Esquive	niv +3				

Discours +5/ Discrétion, Se cacher 0/ Saut, Course +1/ Equitation +4/ Orfèvrerie +3/ Alchimie, Astrologie, Botanique, Légendes, Lire & écrire +5/ Oniros +4/ Hypnos +6/ Narcos +3.

O	MÉTAL EN BOIS (Collines) R-6 r4 / +5 % en D12/ P: D-2
O	TERRE EN EAU (Forêt) R-4 r2 / +10 % en L6 / P: D -2/ B +10 % en L6

O/H	PEUR (Nécropole) R-6 r1+ / +10 % en F12 / P: D -2/ B +4 % en F12
O/H	PRODIGALITE (Pont) R-5 r5 / +40 % en C11
O/H	SUGGESTION (Désert) R-9 r3+ / +20 % en C13 et 20 % en G14
O/H	NON-REVE (Désolation) R-7 r1+ / +10 % en B14
O/H	OUBLI (Fleuve) R-4 r6 / +5 % en Fleuve
H	HARPE D'HYPNOS (Monts) R-4 r1+ / +50 % en E14
H	MIROIR D'HYPNOS (Nécropole) R-5 r1+ / +50 % en F12
H	VOIX D'HYPNOS (Désert) R-4 r4 / +120 % en C13/ P: D -2/ B +12 % en C13
H	INVOCATION DE GUERRIER SORDE (D13) R-7 r8 / P: D -4/ M -10 %
N/O	DETECTION D'ENCHANTEMENT (Sanctuaire) R-3 r1 / P: D -2
N/O	LECTURE D'AURA MAGIQUE (Sanctuaire) R-3 r3+ / P: D -3/ M -5 %
N	ENCHANTEMENT (Cité) R-4 r1+ / +10 % en I14

En réserve

O	Métal en Bois (3 mètres) en D12
H	Peur (Dragon) 8r en F12
H	Suggestion « Rampe ! » (Vaisseau) en C13
H	Suggestion « Déshabille-toi ! » (Lyre) en G14
H	Non-Rêve (Roseau) 8r en D11

Tête de Dragon : Don de sentir les haut-révants (jet d'Empathie à 0)

Note. Wordas vit dans la crainte d'être découvert. A cause de cela, il redoute tous les autres haut-révants et les hait. Ce n'est pas la première fois qu'il en dénonce un, et il commence toujours par lui lancer NON-REVE. Aucune négociation ne sera possible avec lui. Si tout est normal, il se rendra dans sa crypte début Serpent et la quittera pour aller se coucher fin Araignée. Attaqué, il cherchera surtout à neutraliser les assaillants. Il n'a encore jamais invoqué de Guerrier Sorde et ne le fera qu'en toute dernière extrémité. Il n'a sur lui qu'une dague, son épée restant d'ordinaire dans sa chambre.

SHARKLOS, né à l'heure du Serpent, 35 ans, 1 m88, 91 kg.

TAILLE	14	VOLONTE	12	VIE	15
CONSTITUTION	15	EMPATHIE	11	ENDURANCE	31
FORCE	17	REVE	13	VITESSE	14
AGILITE	13	Mêlée	15	+dom	+2
DEXTERITE	12	Tir	11	Protection d2	
VUE	10	Lancer	14		
OUIE	12	Dérobée	10		

Epée 1 main	niv +6	init 13	+dom +6 (bâtarde)
Dague mêlée	niv +4	init 11	+dom +3
Corps à corps	niv +6	init 13	+dom (d4+2)
Arbalète	niv +4	init 09	+dom +2 (légère)
Esquive	niv +6		

Course, Saut, Escalade, Equitation +6.

Note. Tout le temps que Wordas est dans la crypte, Sharklos reste à monter la garde dans le hangar, assis sur une caisse dans l'obscurité, son arbalète légère armée posée sur les genoux. Puis les deux hommes rentrent ensemble. Le garde du corps est totalement dévoué à Wordas.

DASKOR, né à l'heure du Dragon, 22 ans, 1 m75, 70 kg.

TAILLE	10	VOLONTE	12	VIE	12
CONSTITUTION	14	EMPATHIE	11	ENDURANCE	24
FORCE	13	REVE	10	VITESSE	12
AGILITE	13	Mêlée	13	+dom	0
DEXTERITE	11	Tir	11	Protection	0 (1d4)
VUE	11	Lancer	12		
OUIE	11	Dérobée	12		

Epée 1 main	niv +5	init 11	+dom +3 (longue)
Dague mêlée	niv +3	init 09	+dom +1
Corps à corps	niv +3	init 09	+dom (d4)
Bouclier	niv +5	(moyen)	
Esquive	niv +5		

Discrétion, Se cacher +2/ Course, Saut +3/ Escalade 0/ Equitation +4.

Note. Daskor est capitaine de la milice. Le jour, il est à la bastide, mais il a le droit de dormir chez lui (chez son beau-père). En cas d'alerte de nuit, il devra réussir un jet de *volonté* à 0 (un par round) pour se tirer des bras de sa jeune femme. Pour s'équiper (protection 1d4 et bouclier), il lui faudra 2 minutes. C'est un homme courageux qui n'hésitera pas à payer de sa personne. C'est lui qui a arrêté Elterdal et il le reconnaîtra naturellement.

LEADA, née à l'heure de la Couronne, 38 ans, 1 m59, 68 kg.
REVE 13 OUIE 11 VOLONTE 12

SUSAD, née à l'heure de la Sirène, 18 ans, 1 m58, 55 kg.
REVE 11 OUIE 10 VOLONTE 09

TIRANA, née à l'heure des Epées, 45 ans, 1 m60, 72 kg.
REVE 10 OUIE 15 VOLONTE 14

NESUS, né à l'heure du Vaisseau, 40 ans, 1 m70, 70 kg.
REVE 15 OUIE 09 VOLONTE 12

SOAN, née à l'heure du Dragon, 17 ans, 1 m55, 50 kg.
REVE 09 OUIE 10 VOLONTE 08

Note. Normalement, aucun de ces personnages ne devrait réellement agir, hormis entendre un bruit, crier au secours et résister à un sort. Si besoin est, déterminer les autres caractéristiques d'après les brefs portraits suivants. Susad est une jolie blondinette complètement écervelée, folle amoureuse de son mari. Tirana est une matrone acariâtre qui mène son monde à la baguette. Nésus est un contemplatif plutôt misanthrope qui

ne se plaît qu'en compagnie des chevaux. Soan est une brunette ni belle ni laide, bavarde comme une pie mais détestant les familiarités. En cas de besoin, et si c'est faisable, c'est elle qu'on chargera d'aller prévenir les gardes.

GARDES

TAILLE	11	VOLONTE	11	VIE	12
CONSTITUTION	13	EMPATHIE	10	ENDURANCE	25
FORCE	13	REVE	10	VITESSE	12
AGILITE	12	Mêlée	12	+dom	+1
DEXTERITE	12	Tir	11	Protection d4	
VUE	11	Lancer	12		
OUIE	11	Dérobée	11		
Epée 1 main	niv +3	init 08		+dom +4 (large)	
Dague mêlée	niv +1	init 06		+dom +2	
Corps à corps	niv +3	init 08		+dom (d4+1)	
Arbalète	niv +3	init 08		+dom +3	
Bouclier	niv +3	(moyen)			
Esquive	niv +3				

Course, Saut +3.

Note. Des rondes de 8 hommes patrouillent régulièrement les rues à la tombée de la nuit. Un endroit donné est ainsi patrouillé toutes les 40 minutes. Pour savoir le nombre de minutes que la garde peut mettre à venir (ou à revenir), jouer 1d20.

CONCLUSION

Si tout marche bien, si Elterdal récupère ses parchemins, il en fera profiter les voyageurs comme promis. Mais il est évident que tout ce joli groupe n'aura pas intérêt à moisir dans la ville, ou il

risque fort d'y avoir bientôt de nouvelles barriques voguant à la dérive. Dans tous les cas, il sera impossible de convaincre les officiels que Wordas est un haut-révérant, même devant les preuves matérielles. Le laboratoire ne sert qu'à fabriquer de bienfaisants antidotes. Quant aux parchemins et autres possibles traces physi-

ques (transmutations ou autres) « Il est évident que c'est l'œuvre des étrangers ! C'est eux, les coupables ! Tous des haut-révérants !... » Et les marais verront à nouveau défilier un convoi de barriques, pour la plus grande mystification des grenouilles.

CHRONIQUES VOUS BRANCHE, BRANCHEZ-VOUS !

Tapez : 3615, code TODAY* COM

Au programme :

Les petites annonces

Le forum permanent

Les nouveautés passées sur le grill

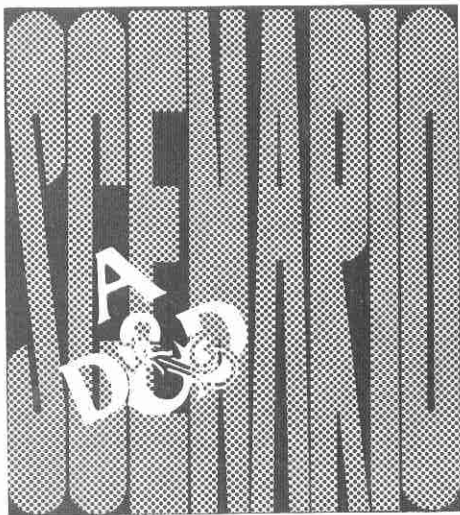
L'actualité des clubs

Les jeux...

De plus, vous avez la possibilité de devenir animateur d'un forum, et de dialoguer en direct avec d'autres joueurs...

ALLEZ COUCHER
LA VERMINE !!!





Antoine Blanchard

A PROPOS DU CONCOURS DE SCENARIOS...

Le concours de scénarios de AD&D, organisé avec STRATEJEUX, est un réel succès : plus de 150 scénarios sont arrivés à la rédaction ! Afin d'avoir le temps de tous les lire, les résultats, ainsi que la parution du scénario gagnant, devront attendre le Chroniques n° 13. Le second scénario primé sera lui publié dans le n° 14.

Avallon... Un nom de légende et de magie pour une histoire qui peut devenir la grande campagne de vos vacances. A ce propos, comme vous allez avoir un peu de temps libre, nous vous avons laissé du travail sur le scénario, histoire que ça ne soit pas toujours les mêmes qui marnent.

Les enfants d'

« La légende a, pour nous, pris forme de chanson, Qu'outremer découvrit Curufin de Cashell, Et vous donnant mémoire de l'ancienne Avallon, Il vous narre en ce jour, la prophétie d'ycelle.

Apprenez qu'autrefois vivait une Licorne, Qui des mondes errants voulant former une chaîne, Par ses rêves et magies de puissance sans borne, Créa une terre mère et prit tant de peine, Qu'après lors pour toujours elle dut reposer. Pour peupler ce joyau qu'elle nomma Avallon, Des héros elle choisit ceux de plus grand renom, Et leur donna un Roi qui seul pouvait oser Se servir de la Gemme qui était le Modèle Pour tisser tout autour de cette île des cieux, Une trame qu'on nomme Ombre et qui reste fidèle Aux rêves que l'être fée avait conçus pour eux.

Cette race de seigneurs, elle la fit immortelle. Profitant de leur rang, celui de Maîtres d'Ombre, Ils quittèrent leurs châteaux d'Avallon la belle, Et décidèrent de joindre tous les mondes encor sombres. Ainsi firent-ils d'Avallon le maillon central De la chaîne qui ordonne la place de chaque monde. Et de là-bas régnant en son palais astral, Le Roi mène tour à tour ses enfants dans la ronde. Pourtant viendra le temps où cette belle ordonnance S'effrèmera lentement dans une décadence Où le Roi, sur l'autel, sacrifiera son sang, Plutôt que de le voir déroger à son rang.

Et l'Ennemi couvé au sein de la maison, Sans révéler son nom, frappera préparé, Si brusque que le Roi en perdra la raison. Surgissant de l'oubli, les enfants séparés Reviendront à la Gemme pour sauver Avallon, Et restaurer le rêve un instant menacé... »

Curufin de Cashell
« Prophéties III, 17 »

PRESENTATION DE L'AVENTURE

« Les enfants d'Avallon » est un scénario pour sept personnages, ou moins. Les personnages devront être de niveau six à huit, de puissances comparables, et comporter un maximum de guerriers ou assimilés (éventuellement biclassés). Toute l'action de la première partie de l'aventure se situe sur le Kersh (Chroniques n° 2). Ce scénario est écrit avec les règles cumulées du Manuel du Joueur, du Guide du Maître et de L'Unearthed Arcana. Tout au long du scénario, la partie la plus importante du jeu sera constituée par les interactions entre personnages, incluant également d'éventuels PNJ.

Ce scénario est largement inspiré de la « Saga des neuf princes d'Ambré », de Roger Zelazny. On ne saurait trop conseiller au meneur de jeu d'avoir lu cette œuvre remarquable avant de commencer le jeu.

Ce scénario comporte également un bon nombre de lieux et concepts qui restent à détailler.

AVALLON

Tout d'abord, parlons d'Avallon. Avallon est un lieu mythique, présent dans de nombreuses légendes sous des formes différentes. Pour beaucoup, Avallon est une île aux paysages variés, principalement composée de forêts et d'une

montagne. Là vivent des immortels, des héros et des hommes. Avallon a marqué les religions : légendes celtiques, lieu de repos des guerriers (nordiques, indiens...), lieu d'une vie sans plus de réincarnations (proche des empires célestes orientaux...), terre des ancêtres (elfes).

Plus concrètement, Avallon est une terre magique qui assure la cohésion et le regroupement de certains premiers plans matériels, dont le Kersh fait partie. C'est Avallon qui permet l'ouverture des portes entre différents mondes, les voyages par des mers mystérieuses entre les différents plans. La magie d'Avallon réside dans son existence parallèle, tenant à la fois de l'espace extra-dimensionnel et du pur concept intellectuel, où l'homme ne vit et n'agit que par sa pensée, comme dans le plan astral. Néanmoins, et là encore à l'image du plan astral, il n'est pas seulement question de vue de l'esprit, mais également de monde physique, créé par le rêve, de dimension variable et s'étendant sans cesse à travers un nombre croissant de plans, matérialisé par une terre à demi-réelle. Avallon est au cœur de cette construction, c'est la terre originelle ; ses extensions vers les autres mondes, créées pour les besoins des seigneurs d'Avallon, forment Ombre. Pour mieux comprendre ce que sont Avallon et Ombre, il faut parler de leur création.

Au commencement était une Licorne. Non pas comme celles que nous

connaissions maintenant, mais un animal mythique, en fait une ki-rin de puissance très largement supérieure à la moyenne de sa race qui n'est composée que d'archimages. La Licorne voulut créer un lien entre les mondes. Pour cela, elle enchanta une Gemme qui lui donna le pouvoir de concrétiser ses rêves. Cela fait, elle étudia un schéma magique qui devait devenir le modèle d'organisation des routes entre les plans, la Marelle. En prononçant les mots de puissance de la création, elle traça cette Marelle qui vint s'inscrire dans la Gemme. La Marelle donna d'abord naissance à l'archétype de la volonté de la Licorne : Avallon. Cette petite terre (c'est sa taille qui l'a souvent fait comparer à une île) était une merveille d'organisation. La Licorne y attira des êtres vivants pour être les maîtres d'Avallon et des voies qui devaient en rayonner. A la famille qu'elle chérissait le plus, elle donna la Gemme, marque héréditaire des Rois d'Avallon. La Marelle ne s'arrêta pas à une création

puissance investie dans la création.

Au fil des temps, privés des droites directives de la Licorne, les rois successeurs d'Avallon amenèrent le lent déclin de la dynastie. Les membres de la famille royale ont le privilège de l'immortalité. Ils ne peuvent mourir en Avallon ; s'ils sont tués en d'autres lieux, ils se réincarnent dans un nouveau corps de n'importe quelle race et de n'importe quel sexe, perdant la mémoire de leurs précédentes incarnations. Seule une personne connaissant leur histoire peut la leur réapprendre. La seule mort qu'ils peuvent connaître devra venir des mains d'un autre membre de la famille. Le dernier et actuel roi d'Avallon est Esclados le Roux. Celui-ci a eu une existence mouvementée. Au cours de sa longue vie, il connut plusieurs épouses et maîtresses qui lui donnèrent une nombreuse descendance, dont chacun des membres peut prétendre lui succéder, les bâtardises et autres doutes sur la légitimité les plaçant tous sur un pied d'égalité. Les

Au cours d'une de leurs vies, deux descendants d'Esclados se rencontrèrent et donnèrent naissance à une fille, Gwenéa, c'est-à-dire une descendante d'Esclados que ce dernier ignore. Gwenéa, lors d'une de ses incarnations, fut jugée, par les prêtresses d'Avallon, digne de reposer dans l'île. Au cours de sa nouvelle vie en Avallon, Gwenéa réussit à découvrir son origine. Elle apprit comment Esclados avait écarté du trône tous ses enfants, et vit alors qu'elle, qui n'était que de la génération suivante, n'aurait ainsi jamais accès à la couronne, d'autant plus qu'Esclados projetait à l'époque l'adoption d'un héritier unique. Dès lors, elle chercha par tous les moyens à se venger. Pour cela, elle se lança dans l'étude de la magie. Dans la bibliothèque du palais, elle découvrit tous les secrets et mécanismes qui avaient présidé à la création d'Avallon, et par-dessus tout le rôle de la Gemme. Sa dernière machination en Avallon consista à séduire celui qu'Esclados voulait prendre pour successeur. Ainsi put-elle approcher à loisir le roi. Elle commença alors à travailler sur la Gemme, cherchant à la rendre aussi utilisable pour elle qu'elle l'avait été pour la Licorne. Gwenéa finit par redécouvrir les mots de puissance de la création et, pour se venger, traça avec leur pouvoir une seconde Marelle, qui vint remplacer la première dans la Gemme. Ainsi naquit une seconde terre initiatrice d'un nouveau processus, les Marches du Chaos, dont la Reine est toujours Gwenéa.

Autant Avallon est un modèle d'ordre et d'organisation, autant les Marches du Chaos échappent à tout espoir de description. Néanmoins, une série d'informations tentera de remédier à ce fait pour permettre de jouer la deuxième partie du scénario, qui s'y déroule.

Les rois d'Avallon doivent s'accorder à la Gemme. Ceci se fait dans un lieu secret d'Avallon, en son centre, où se

finie. A l'image de l'univers, le monde voulu par la Licorne devait croître sans cesse. Alors, autour d'Avallon, suivant les besoins ou les désirs des Rois, ses porteurs, la Gemme continua sa création par l'Ombre, terre semi-matérielle qui lie Avallon aux mondes, et les mondes entre eux suivant les volontés de la Licorne.

On dit que la Licorne devra dormir durant plusieurs éons pour récupérer sa

querelles en vue de la future succession ne pouvaient se résoudre que dans le sang ; Esclados, pour éviter un massacre, fit lui-même assassiner ses enfants dans l'Ombre ou dans d'autres terres, après leur avoir confisqué tous les objets qui leur permettaient de se rejoindre ou de retrouver la mémoire du passé. Depuis lors, les sept descendants du roi vivent des incarnations successives, sans se douter de leur rang.



trouve une Marelle tracée au sol, parfaite copie de la première Marelle dessinée par la Licorne. En parcourant cette Marelle, les princes d'Avallon peuvent, entre autres, s'affirmer comme tels, gagner tous les pouvoirs inhérents à leur statut, et le roi, c'est-à-dire le porteur de la Gemme, s'en rendre maître. L'esprit du roi est donc très lié à celui de la Gemme.

Quand Gwenéa modifia subitement la Gemme, en créant une nouvelle Marelle de référence, le choc dans l'esprit d'Esclados fut tel que le roi devint fou : son corps et son esprit propres sont en Avalon, mais son subconscient allié à la Gemme agit suivant les préceptes des Marches du Chaos. Les nouvelles créations de la Gemme étant dépendantes des volontés du roi, les nouvelles parties d'Ombre, influencées par la Marelle du Chaos, sont incompatibles avec l'organisation générale d'Avallon. Cet état de fait risque d'amener deux dangers : la destabilisation d'Avallon jusque dans la terre Originelle, puis l'ouverture d'un passage entre Avalon et les Marches du Chaos, ces dernières pouvant alors utiliser toutes les Ombres déjà conçues par Avalon pour envahir tous les autres plans.

Avant de continuer l'histoire d'Avalon, il faut se pencher sur les autres personnages en lice.

Le troisième acteur de l'affaire est Merlin qui, pour les besoins de la cause, se fait appeler Worfall le Fou. Après avoir assuré sur la Terre, dans le royaume d'Arthur Pendragon, le passage de l'âge des dieux à celui des hommes, Merlin, pourchassé par la vengeance de Morgane, vint se réfugier en Avalon sous une nouvelle identité. Les nombreux rapports qu'il avait déjà entretenus avec ses habitants l'aiderent à obtenir rapidement la place de conseiller royal. Il se fait passer pour une sorte de savant fou au pouvoir magique très particulier. Au service de la famille royale, il enchanta plusieurs objets magiques, dont trois tarots qui représentent les membres de la famille et leurs liens avec la terre. Worfall a vécu le retour de Gwenéa. Il a compris l'appartenance de celle-ci à la famille royale. Ce n'est que trop tard qu'il s'est rendu compte de ses plans. A ce moment là, Gwenéa était très avancée dans leur réalisation. Dès que Worfall se mêla de l'affaire, Gwenéa le fit mettre à l'écart et le discrédita d'autant plus facilement qu'on le disait fou. Worfall continua d'agir depuis son lieu de réclusion. Il ressentit la création des Marches du Chaos et la modification de la Gemme, mais sans se douter de l'effet que cela avait eu sur l'esprit du roi. Lorsqu'il découvrit la folie d'Esclados, il décida d'agir : le roi devait être remplacé, et seul un prince d'Avalon était à même de le faire. Pour cela, il influença magiquement l'esprit troublé et inconstant d'Esclados, et y implanta l'idée de réveiller les princes d'Avallon pour un tournoi ouvert en vue de la succession. Dans le retour des princes,

Worfall espère la fin du règne du Chaos et de la déchéance d'Avallon. Alors entrent en jeu les enfants d'Avallon.

LES ENFANTS D'AVALLON

Les enfants d'Avallon sont au nombre de sept. Ils sont tous les enfants d'Esclados le Roux. Leurs incarnations d'origine, de race humaine, étaient quatre hommes, Lancéor, Loys, Ulfius et Tristan, et trois femmes, Gwydwy, Trillian et Gaëlle. Après avoir été dépossédés de leur identité par leur père, ils eurent de nombreuses incarnations de différents sexes, races, professions et éthiques. Leur forme actuelle est celle des personnages jouant cette aventure, qui possèdent donc un passé nettement plus chargé qu'ils ne le croient. De leurs vies antérieures, ils n'ont aucun souvenir au commencement de l'aventure.

Ce n'est qu'à cause de la machination de Worfall que leur destin va renouer des liens avec leur passé.

La famille royale d'Avallon est loin d'être une famille ordinaire. Ses membres détiennent certains pouvoirs et des objets qui leur en confèrent d'autres. Les particularités intrinsèques de cette lignée lui ont été conférées par la Licorne. Ce sont :

— **L'Immortalité Relative.** En Avalon, les princes sont virtuellement immortels. En dehors de cette terre, les tuer revient à les forcer à se réincarner en perdant la mémoire de leur passé. Néanmoins, un prince sera détruit de manière définitive s'il est blessé à mort par l'un de ses parents, en Avalon.

— **La Malédiction Finale.** Lorsqu'il meurt, un prince d'Avallon peut, s'il le désire, lancer une malédiction sur celui ou ceux qui ont causé sa mort. Cette malédiction devra prendre la forme d'un acte offensif que le prince concerné aurait pu faire de son vivant (causer une maladie si le prince est prêtre, une blessure s'il est guerrier, un sort offensif s'il est magicien etc.). Cette malédiction, afin d'être efficace, se manifesterait au moment le plus inopportun. Néanmoins, elle ne pourra tuer un prince dans une vengeance post-mortem, même si elle peut l'entraîner aux portes de la mort.

— **Le Voyage.** Tous les princes d'Avallon ont les moyens mentaux nécessaires pour se diriger et se déplacer dans l'Ombre.

— **Les autres pouvoirs** des princes sont liés à des objets ou rituels magiques.

Le premier de ces objets, lié à de nombreux rituels, est la représentation physique de la Marelle originelle qui est tracée sur le sol, au centre du palais royal et d'Avallon. Cette Marelle est un parcours initiatique qui permet aux princes d'accéder aux « mystères » d'Avallon. C'est autant un chemin qu'une épreuve. Franchir cette Marelle présente des risques mortels. Ceux-ci se manifestent sous la forme d'une apparition proche d'un « tueur fantasmagorique ». Quand un prince s'engage sur la Marelle, il doit réussir un

jet de 3D6 sous l'intelligence, ou croire en la puissance terrifiante de la manifestation qui s'oppose à lui. Si ce jet est raté, la créature l'attaquera une fois par round durant tout son parcours comme un monstre à 4 dés de vie, un toucher signifiant la mort par crise cardiaque. Pour chaque franchissement précédent de la Marelle au cours de la même incarnation, le personnage bénéficie d'un bonus de 1 à son jet sous l'intelligence. Parcourir la Marelle prend un temps de 12 rounds, moins un round par trois points de sagesse du personnage, arrondi au chiffre inférieur.

Le premier intérêt du parcours de la Marelle est le rappel intégral de la mémoire passée du prince, tant pour ce qui est de son histoire que pour le souvenir de ses pouvoirs. Néanmoins, cette mémoire retrouvée ne permettra pas de clarifier les problèmes de légitimité relative à la succession.

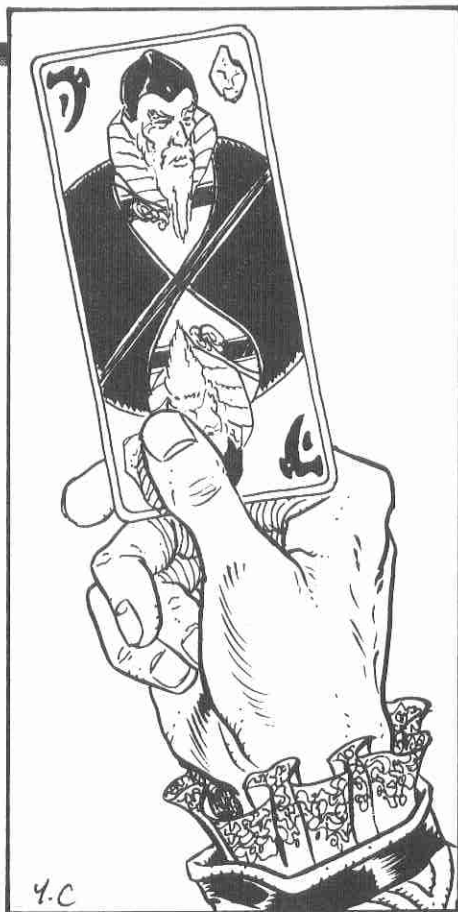
La Marelle permet également au nouveau détenteur de la Gemme de s'accorder avec elle. Alors le porteur de la Gemme devient roi d'Avallon, préside à la croissance d'Ombre, et régit toutes ses terres.

Le troisième pouvoir de la Marelle, qui pousse les princes à la parcourir plus que de raison, est qu'après cette épreuve ils peuvent se projeter à travers la Marelle n'importe où dans Avalon, Ombre, ou un premier plan matériel. Ce pouvoir, à mi-chemin entre la création d'une « porte » et la téléportation permet de parvenir à des lieux autrement inaccessibles.

L'objet le plus important d'Avallon est sans conteste la Gemme. Outre le pouvoir de guider la croissance d'Ombre, le roi peut agir sur les terres sous sa coupe. Il peut ainsi contrôler le temps et les phénomènes naturels sur Avalon, créer des tempêtes, etc. Ses pouvoirs sont aussi impressionnants sur Ombre. Du fait de l'existence semi-imaginaire de ces terres, il peut y déchaîner des tourbillons aux mêmes effets que les « psychic winds » du plan astral, ou bien des réorganisations subites de la structure d'Ombre déjà existante. Ceci aura pour effet d'y perdre un voyageur indésirable, ou de troubler le sens de l'orientation d'un prince ou d'un autre navigateur pendant quelques heures (1D4 heures précisément).

Le troisième objet relié directement à la famille d'Avallon a été fait en trois exemplaires par Worfall le Fou. Il s'agit des tarots magiques d'Avallon. Chacun de ces jeux comporte 22 cartes qui sont numérotées de 1 à 21 plus un fou-excuse, comme les atouts du tarot. Seuls les 16 premiers atouts et le fou sont identiques dans les trois jeux. Ils représentent :

- 1 et 9 : Esclados le Roux
- 2 et 10 : Lancéor
- 3 et 11 : Gwydwy
- 4 et 12 : Loys
- 5 et 13 : Gaëlle
- 6 et 14 : Ulfius
- 7 et 15 : Trillian
- 8 et 16 : Tristan
- Excuse : Worfall le Fou



Ces cartes représentent les princes dans leur première incarnation. On peut grâce à elles déterminer que Lancéor est le plus vieux des enfants d'Esclados, que Trillian et Tristan sont des faux jumeaux, qu'Ulfius est celui qui ressemble le plus à leur père, et que Gaëlle était la plus jolie des trois filles et correspond le plus au très vague souvenir que les princes peuvent avoir de la principale épouse d'Esclados.

Le premier des trois jeux, appartenant à Esclados, comporte :

- 17 : Gwénéa
- 18 : Port-Ker
- 19 : Salle de la Marelle d'Avallon
- 20 : Cachots du palais d'Avallon
- 21 : Bibliothèque-salon de réunion des princes au palais royal.

Le second, celui de Gwénéa, comporte :

- 17 : Salle de la Marelle d'Avallon
- 18 : Salle de la Marelle du Chaos
- 19 : Karfourast
- 20 : Marches du Chaos
- 21 : L'arrivée de l'Ombre sur le Kersh

Le troisième, qui sera réparti entre les aventuriers, comprend :

- 17 : Salle de la Marelle d'Avallon
- 18 : Port-Ker
- 19 : Avallon
- 20 : L'arrivée de l'Ombre sur le Kersh
- 21 : Marches du Chaos

Toutes ces cartes représentant une personne permettent de la contacter. La communication nécessite une concentration qui empêche toute activité violente (combat, lancer de sorts, psionics, activation d'objet, etc), mais n'obstrue

pas la perception de l'environnement. Pour utiliser une carte, le porteur se concentre sur l'image pendant un segment. La personne contactée est alors prévenue de la demande et peut refuser l'entretien en faisant le mort, ou envoyer par ce moyen de communication un message bref (un ou deux mots) pour repousser l'entretien à plus tard. Dans les deux cas, la personne contactée ne peut identifier son interlocuteur, non plus que recevoir un quelconque message de celui-ci. Dans le cas où la communication est acceptée, les deux princes rentrent en contact télépathique réciproque. Ils se voient, mais ne peuvent distinguer leurs environnements respectifs. Un prince peut « tendre » la main à un autre à travers les atouts, afin de le transporter instantanément à ses côtés. Ce moyen de déplacement ne permet que de faire voyager un prince seul ou avec sa monture. Aucun écrit ni souvenir ne subsiste quant à l'utilisation de magie (charmes, espionnage, etc) à travers les atouts. Néanmoins, si les personnages décident de tenter leur chance, il se peut, si leur manière de procéder est bien amenée, qu'ils découvrent là une autre utilisation des atouts. Le maître de jeu devra juger si cette utilisation de sortilèges est compatible avec la communication décrite ci-dessus, et son taux de discrétion. Gwénéa a déjà découvert certaines possibilités en ce sens, et sait s'en servir.

Les autres cartes, représentant des lieux, permettent le voyage. En se concentrant sur une carte, le porteur peut au choix, observer le lieu dépeint, ou se projeter à travers la carte, à l'entrée de celui-ci. Si l'utilisateur de la carte choisit d'observer le lieu sans s'y rendre, il voit et entend ce qui s'y passe et s'y dit. En ce cas, les personnes épiées ont des chances de se sentir observées, égales au pourcentage de détection d'un moyen magique d'espionnage (comme pour les boules de cristal). Un « dissipation de la magie » lancé avec succès sur la source de cet espionnage annulerait les pouvoirs de la carte pendant vingt-quatre heures. Les quatorze cartes de lieux des tarots sont en rapport avec les points principaux de l'aventure. Aux mains des personnages, elles devraient s'avérer une aide précieuse à la compréhension de l'intrigue.

Pour plus de précisions quant à la manière de jouer ou faire jouer les enfants d'Avallon, sachez que :

— tout personnage tué de manière non définitive se réincarne dans un nouveau personnage de niveau 1, de race, de sexe, d'éthique et de classe au choix du joueur, et pourra, si l'occasion lui en est à nouveau donnée, retrouver la mémoire de ses origines.

— outre toute signification possible, le chiffre de sept enfants nous a semblé nécessaire et suffisant pour maintenir une certaine variété et tension dans les rapports entre personnages (et puis, ça fera toujours plaisir aux diplomates !), et on ne saurait trop conseiller au meneur de jeu de compenser un éventuel man-

Règles **Avancées** Officielles de **Donjons & Dragons**

que de joueurs par des personnages de sa création pour maintenir le nombre des enfants à sept.

— pour résoudre des problèmes de généalogie, nous signalons qu'arbitrairement Gwénéa est la fille de Lancéor et de Gaëlle par accident au cours d'une de leurs vies. Si vous souhaitez changer les parents pour mieux correspondre à votre équipe, n'oubliez pas que le choix original faisait de Gwénéa la fille du plus ancien et de la plus belle.

Après avoir longuement décrit la famille d'Avallon, son pays, son histoire, ses membres, ses mœurs, ses armes, il faut enfin se lancer dans le vif du sujet et l'aventure proprement dite.

TEMPS LIBRE FIGURINES JEUX DE SIMULATION

22 rue de Sévigné 75004 Paris
Métro St Paul du Marais
Tél : 42 74 06 31

PREMIERE PARTIE : LA SUCCESSION

Au début de l'aventure, les personnages sont dispersés en différents endroits du Kersh, selon leurs dernières tribulations. Il n'est ni nécessaire, ni impossible que certains d'entre eux soient déjà ensemble. L'histoire débute dans les derniers jours de l'hiver, peu avant le retour des beaux jours et la reprise des campagnes. Il est souhaitable toutefois que les aventuriers se trouvent sur la côte d'une des îles, ou du moins près d'un axe de communication important, pour faciliter les premiers déplacements et la rapidité de déroulement de cette première partie.

Une nuit, durant leur sommeil, les aventuriers feront un rêve troublant. Esclados le Roux s'adresse à eux dans leur songe, en ces termes : (ici à Lancéor)

« Lancéor, mon fils, cela peut paraître stupidement classique, mais je ne sais pas trop comment entamer ce discours. En fait, tu es à la veille d'une grande bataille. Pourquoi je t'appelle, mon fils ? Parce que tu appartiens à une grande famille royale sans t'en douter actuellement. Mais ça n'a pas toujours été le cas ; à tel cas que ton état et ton ignorance en sont le fruit. Autrefois, en effet, toi et tes frères et sœurs aviez place à la cour. En atteignant l'âge adulte, vous vous êtes dressés les uns contre les autres dans un conflit qui m'a paru pitoyable pour assurer ma succession. J'avais décidé alors de vous sauver chacun en utilisant une particularité familiale : la réincarnation

après la mort, en perdant la mémoire. Mes motivations d'alors étaient trop éloignées des réalités propres à notre maison. Il m'a été difficile de prendre conscience de mes erreurs et plus encore de revenir les contrer. On ne se sépare pas si facilement de ses habitudes. Mais le temps passant, l'ennui va avoir raison de mon âme quand la mort n'a pas eu raison de mon corps. Des années de réflexion solitaire m'ont amené progressivement là où votre instinct vous avait menés de suite. Votre exemple m'a incité à laisser s'exprimer la voix du sang. Seul le plus grand, l' élu des enfants d'Avallion, sera apte à diriger la croissance d'Ombre. Peut-être est-ce toi, Lancéor, qui es promis à ce destin. Si tu sais être le plus fort, c'est à toi que reviendra la Gemme du roi.

Le temps est venu pour Avallion de voir un nouveau roi sortir de l'Ombre. Moi, Esclados, roi d'Avallion, je réveille aujourd'hui mes descendants. L'heure est au tournoi, à la lutte, enfin au triomphe, mais au triomphe d'un seul. Voici donc, pour vaincre, que je te rends aujourd'hui ces cartes que je t'ai prises autrefois. Battez la campagne, tous autant que vous êtes, et que des sept enfants surgisse un vainqueur pour la gloire de notre race.

Souviens toi, Lancéor, à la fin, il ne peut rester qu'un seul souverain. »

A ce moment, l'aventurier se réveillera en sursaut, juste à temps pour apercevoir la majestueuse silhouette d'Esclados le Roux, les cheveux en bataille et le regard illuminé, lui jeter trois cartes de tarot avant de disparaître dans un halo circulaire aux couleurs rougeoyantes. Du songe ne restera plus que la dernière image, le souvenir des paroles d'Esclados, et surtout, pour en confirmer la réalité, les trois mystérieuses cartes, représentant des personnes ou des lieux. Celles-ci, distribuées aléatoirement entre les sept personnages, composent un jeu d'atouts complets dont il ne manque que la vingt-et-unième carte (qui représente les Marches du Chaos).

Si, comme c'est probable, les aventuriers examinent avec minutie les cartes, ils auront des chances de s'apercevoir que celles-ci bougent et frémissent lorsqu'ils se concentrent dessus (20 % de chances). Ceci les amènera certainement, pour ceux qui auront remarqué la chose, à communiquer verbalement. C'est la seule fonction du tarot qu'ils seront capables d'identifier « à vue », et qui permettra au départ une éventuelle réunion : il est en effet évident qu'ils chercheront à s'extorquer mutuellement des informations sur les différents enfants d'Avallion. Ceci les poussera, du moins dans un premier temps, à rester sur un accord tacite de non agression, qui leur permettra de se réunir en un groupe suffisant pour identifier la totalité des

membres de la famille en mettant leurs cartes en commun.

Le Kersh est le milieu déjà décrit dans les précédents numéros (Chroniques n°s 2, 5, 8, 10). Il faudra situer les personnages en fonction de leurs civilisation, culture et religion dans la partie la plus appropriée de l'archipel. Rappelons également que, du fait de sa géographie exclusivement insulaire, le Kersh peut aisément être rattaché à votre monde habituel de campagne. Evidemment, les voyages qui permettent aux aventuriers de se rejoindre peuvent donner naissance à de multiples mini-scénarios, quiproquos, situations burlesques, que le meneur de jeu pourra exploiter pour animer cette première partie de l'aventure qui ne se déroule autrement qu'entre enfants d'Avallion.

Outre le maintien constant du rythme de l'aventure, le meneur de jeu devra garder à l'esprit son rôle d'arbitre, primordial au sein d'une équipe où les personnages



risquent de s'affronter. Il devra également tenir compte des actions des différents personnages (alliances, trahisures, recherches...) et allouer pour cela des points d'expérience proportionnés.

En cas de mort d'un personnage en cours de scénario, deux situations sont possibles :

— soit le personnage est tué en Avallion par un de ses pairs et, contrairement à ce que les aventuriers pourraient apprendre, ils ne seront pas morts définitivement. En effet, Avallion n'est plus liée à la Gemme sous sa forme actuelle, et perd ainsi son rôle de terre primordiale en fa-

veur des Marches du Chaos. Par suite de cette nouvelle domination et des menées souterraines de Worfall, un processus de réincarnation s'enclenchera quand même dans les Marches du Chaos, mais dans lequel l'aventurier renaîtra tel qu'il était à la minute même de sa mort. Dès le décès du personnage, son corps et tous ses effets personnels disparaîtront instantanément, accompagnant la nouvelle réincarnation, à l'exception des objets liés à Avallion qui ne disparaîtront pas, ni ne seront recréés.

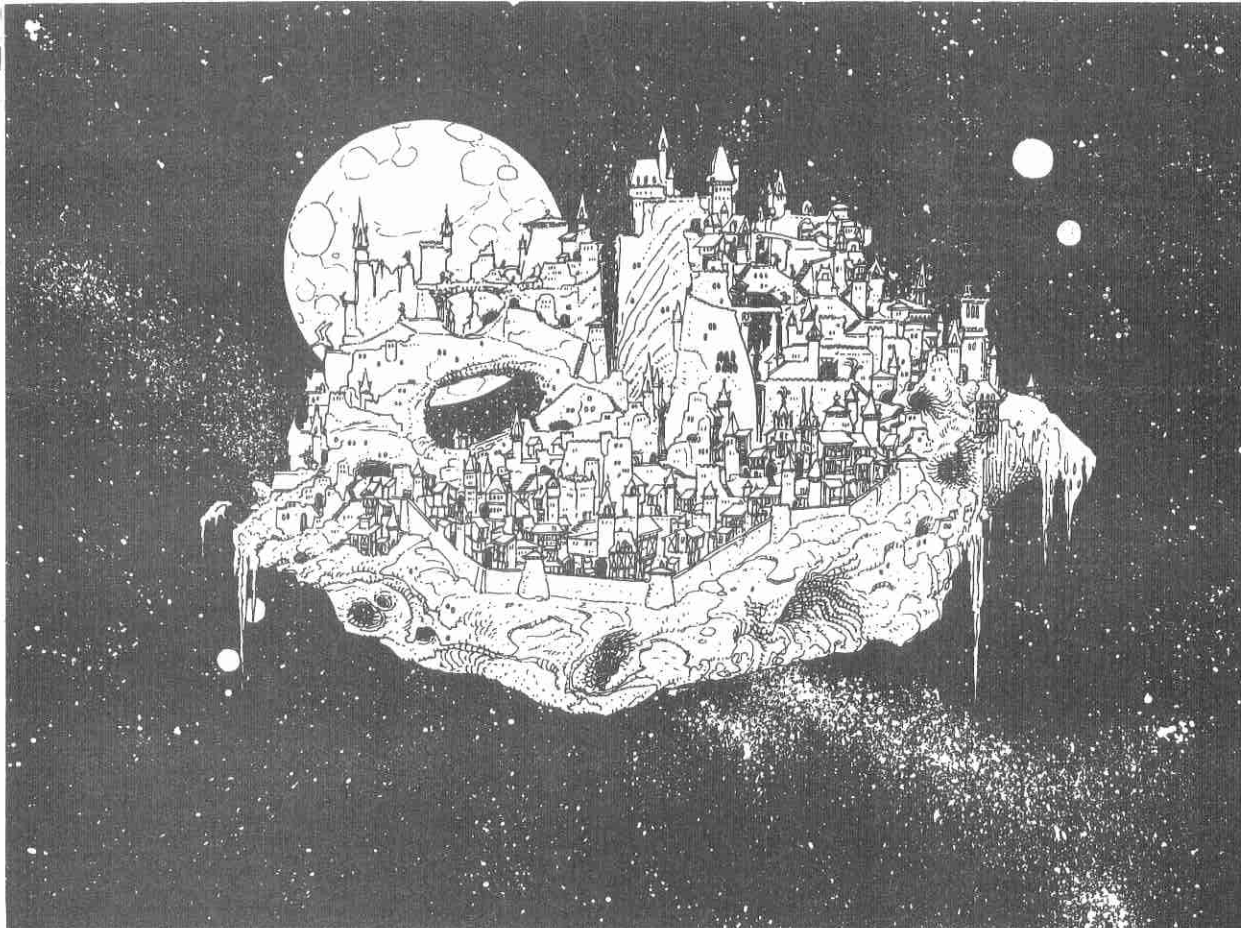
— soit le personnage meurt en dehors d'Avallion, et dans ce cas, il se réincarne dans le délai classique, c'est-à-dire lorsque le sort « rappel à la vie » ne peut plus être mis en œuvre. Le corps disparaît au moment de la réincarnation. Le joueur retire alors un personnage débutant, nouvelle incarnation de l'enfant d'Avallion, totalement ignorant de son histoire.

ROLE DES PERSONNAGES NON-JOUEURS

Cette première partie du scénario met en jeu tous les personnages non-joueurs les plus importants. Chacun y tiendra un rôle bien précis que nous allons définir maintenant.

Esclados le Roux : le roi d'Avallion est fou. C'est le principal moteur de toutes ses actions au cours de l'aventure. C'est sous l'influence de Worfall qu'il s'est résolu à « réveiller » ses enfants, mais la domination du Chaos le pousse à les faire se combattre. Le plus souvent il refusera le contact de ses enfants par les atouts, et ne donnera en aucun cas des renseignements sur le fonctionnement du tarot ou de tout autre objet lié à Avallion. Emporté par sa folie, il n'a aucunement l'intention de remettre entre les mains d'un de ses enfants le trône d'Avallion et la Gemme du Roi, d'autant plus que, par ailleurs, Gwénéa le pousserait plutôt à éliminer sa descendance.

Le plan général d'Esclados consiste donc à se délecter du combat fratricide, puis de tuer, dans un coup de folie celui qui viendrait à lui réclamer la Gemme. Néanmoins, il est tout à fait plausible qu'un ou plusieurs de ses descendants arrivent à le tuer. C'est d'ailleurs le seul moyen, à la base, pour les aventuriers de récupérer la Gemme et sortir Avallion de l'impasse. Lors de sa mort, Esclados maudira celui de ses enfants qui deviendra roi à sa place en récupérant la Gemme. La malédiction ne prendra effet qu'au moment de l'accord du nouveau roi avec la Gemme, lors de l'épreuve de la Marelle. Alors, par la volonté d'Esclados, le nouveau roi sera frappé d'un coup d'épée, un de ceux que savait porter Esclados de son vivant. Le nouveau roi a alors le choix entre deux alternatives : soit tenter de rebrousser chemin, ce qui l'exposerait instantanément à un nouveau « cauchemar de la Marelle », soit poursuivre sa route, ce qui est la seule chose à faire dans ce contexte. En effet, la malédiction provoque l'impensable. Le sang d'Avallion coule sur la Marelle,



ce qui a pour effet de l'effacer comme ce sang se répand. Immédiatement l'écho de la catastrophe se répercute dans tout Avalon : tremblements de terre, éruption de la montagne en volcan, tempêtes, lent démantèlement d'Avalon, les Ombres partent à la dérive. Pour se sortir de ce pas, les princes ont deux solutions. Ou bien ils quittent Avalon aussi vite que leur magie le leur permet ou bien ils s'en remettent au pouvoir de la Marelle, c'est-à-dire la franchir. Seul le roi qui est déjà sur la Marelle au moment du désastre ou un aventurier s'y précipitant dès son commencement auront le temps de la parcourir pour pouvoir se téléporter. Néanmoins, le roi, à la fin de son épreuve, se projettera, non pas à travers la Marelle parcourue, mais à travers la Gemme. Les grands pouvoirs de la Gemme lui permettront de s'adjoindre tous ses frères encore en Avalon à ce moment là. Mais la Gemme accordée au Chaos, et donc catalysant les volontés de Gwénéa, les transportera alors au cœur même des Marches du Chaos, où ils retrouveront leurs éventuels pairs présumés défunts. Mais ceci est déjà le deuxième temps de l'aventure.

Worfall le Fou : reclus, secret, impénétrable, Worfall est la clef de toute l'histoire. Sa magie est puissante. Il a inventé les atouts, écrit les premiers principes de la magie du dessin, et serait capable de dessiner un paysage sur un mur pour sortir de sa cellule si cela lui chantait. C'est en son point faible que l'on reconnaît Merlin sous Worfall : les femmes. Il n'a jamais su se défier à temps d'une créature de rêve qui le comprenne, partage ses intérêts et certains de ses pouvoirs, d'autant plus qu'il oublie trop facilement

en elle la sorcière aussi rusée et retorse que lui, croyant n'avoir à faire qu'à une gamine qu'il domine et veut épater. Ainsi, à peine remis de ses démêlés avec Morgane, il rejoue la pièce avec Gwénéa, lui donnant accès à la magie d'Avalon. Il est en particulier très probable que c'est de lui qu'elle a reçu les charmes de création et le secret des tarots.

Mais à l'époque de notre histoire, cet épisode appartient déjà au passé, et Worfall, aliéné de certains de ses pouvoirs par les ruses de Gwénéa, en est déjà à mûrir sa vengeance. Son plan est de grande envergure. Avalon n'est plus celle qu'il a connue, maintenant qu'Esclados n'en a plus le contrôle absolu. Gwénéa, par ses ruses, a utilisé la Gemme pour construire une nouvelle terre, et cette dualité est néfaste aux yeux de Worfall, qui cherche toujours à se départir des influences diaboliques ou démoniaques. Il faut remédier à tout cela, reconstruire Avalon telle qu'elle aurait dû toujours rester, à l'image des volontés de la Licorne. Pour ce faire, il faut forcer un enfant d'Avalon à arranger la création, un enfant ignorant, qui ne pourra trouver qu'auprès de lui, Worfall, la connaissance et la vision du monde nécessaires à cette tâche (incluant certaines vues personnelles qui...). La reconstruction d'Avalon passe obligatoirement par la conception d'une nouvelle Marelle, et son inscription dans la Gemme par les formules consacrées. Alors, faisons réveiller les enfants d'Avalon, mettons-les en présence des faits, forçons-les à posséder la Gemme. Puis rendons ce joyau à nouveau vierge, en y supprimant toute marque d'une Avalon à l'histoire douteuse et des indésirables Marches du Chaos. Toute cette course d'actions sera

cellules
grises

JEUX DE ROLE
FIGURINES....

C.C. Evry 2
Place de l'Agora
91000 Evry
Tél : 64 97 81 74

plus ou moins guidée par Worfall du fond de sa cellule. Puis, au moment même où commencera la désagrégation des Marches du Chaos, il apparaîtra pour aider immédiatement le nouveau roi à inscrire la Marelle de la nouvelle Avalon au sein de la Gemme.

Les personnages possédant une carte de Worfall pourront donc le contacter. De son lieu de réclusion, Worfall les observe, les juge et ne répondra à leurs appels que s'il le juge bon. Au cours du premier volet de l'aventure, il cherchera à rencontrer une fois, de préférence en particulier, chacun des personnages. Il leur expliquera alors le fonctionnement des atouts, ainsi que l'utilité de la Marelle pour retrouver la mémoire. Mais il insistera plus que de raison sur les risques que recèle cette épreuve. C'est au cours de cette première série d'entretiens qu'il décidera qui, pour sa part, devrait accéder au trône d'Avalon. A celui-là, il donnera un avantage certain en lui expliquant la manière de s'accorder avec la Gemme, et en gardant avec lui des contacts privilégiés. Néanmoins, il n'interviendra pas plus dans le choix du successeur d'Esclados ; Worfall pourra éga-

lement, si les personnages sont déjà très avancés sur cette voie, expliquer l'existence de Gwénéa. Si un personnage s'intéresse tout particulièrement à cette créature, il le mettra en garde contre sa puissance, lui révélera l'existence de la création parallèle que sont les Marches du Chaos, et au besoin lui donnera le vingt-et-unième atout du jeu des aventuriers : celui représentant les Marches du Chaos. Cette carte est d'autant plus utile que, comme l'expliquera Worfall, les Marches sont exactement à l'opposé d'Avallon par rapport à l'Ombre et qu'un voyage par Ombre serait hautement périlleux et monotone. Sans compter qu'à l'arrivée...

Le meneur de jeu devra garder à l'esprit le caractère très secret et passif de Worfall, du moins en apparence, et bien faire sentir aux personnages qu'il ne dit jamais tout ce qu'il sait. Toutes les séances d'information des princes auprès de Worfall seront éprouvantes et fastidieuses. Seuls ceux que Worfall préfère, ou bien ceux qui le comprennent suffisamment pour savoir comment traiter avec lui, arriveront progressivement à lui soustraire les informations principales. Worfall ne se déplace pratiquement jamais, afin de ne pas montrer qu'il a le pouvoir de quitter sa cellule. Enfin, connaissant la puissance de Gwénéa, il tentera de freiner l'ardeur fratricide des princes par des allusions très vagues, désirant par ailleurs voir les aventuriers évoluer par eux-mêmes pour mieux les jauger.

Gwénéa : fille de Lancéor et de Gaëlle, Gwénéa, au contraire de Worfall, ne dédaignera pas de répondre aux aventuriers et de leur livrer des informations, si ces dernières peuvent entraîner des princes à faire des actes qui coïncident avec ses vœux. Elle cherchera à dresser les aventuriers les uns contre les autres, mais sans jamais se poser comme cause ni moteur de cette inimitié. Elle possède une grande finesse psychologique, et effectuera ce genre d'insinuations avec habileté. Lorsque les personnages survivants commenceront à s'allier pour éliminer Esclados le Roux, elle ne s'opposera pas à ce projet. Bien au contraire, il faut garder à l'esprit que Gwénéa garde pour le roi actuel la haine ruminée pendant toutes les années où elle découvrirait peu à peu le rôle qu'Esclados avait joué dans la mise à l'écart de ses parents, qui aurait pu provoquer chez elle une ignorance totale de sa condition. Elle saura utiliser toutes les armes en sa possession. Politiques d'abord : elle laissera certains dans l'ignorance de son rang, quand elle la communiquera par exemple à ses parents pour obtenir leur confiance. Magiques ensuite : avec ses capacités d'espionnage au travers des atouts, ses possibilités d'utiliser des charmes par l'intermédiaire de ces mêmes cartes (elle utilisera toutefois ce genre de moyen uniquement de manière latente, en évitant d'attirer l'attention des aventuriers sur ces charmes).

Les enfants d'Avallon : ils doivent

être au complet, pour donner au scénario toute son ampleur. Si les joueurs sont en nombre insuffisant pour ce faire, le maître de jeu devra créer des personnages non-joueurs pour compléter la famille. Dans ce cas, il est conseillé de prendre des aventuriers faciles à interpréter (guerriers, moines, voleurs, assassins plutôt que des jeteurs de sorts).

L'issue logique de cette première partie est la mort d'Esclados suite à une alliance des aventuriers, puis le passage de toute cette famille dans les Marches du Chaos, après la destruction d'Avallon.

DEUXIEME PARTIE : LES MARCHES DU CHAOS

Les aventuriers ont trois possibilités pour entrer dans les Marches du Chaos :

- utiliser la carte représentant les Marches
- être réincarnés là-bas s'ils sont tués en Avallon
- y être téléportés par la Marelle juste avant la destruction d'Avallon.

La première possibilité, qui peut sembler la plus simple, est en fait la moins sûre. En effet, une carte ne permet que de se présenter à l'entrée du lieu peint sur celle-ci. Cela signifie que les aventuriers devraient traverser les lignes de défense des Marches du Chaos, ce qui n'est pas une mince affaire.

Dans les deux autres cas, les princes se retrouvent à l'intérieur de ces terres. Là, ils pourront bénéficier de la discrétion de leur arrivée, et se mêler à la population locale sans être trop inquiétés, Gwénéa étant la seule habitante des Marches à les connaître. Par la suite, néanmoins, s'ils lui font ressentir leur présence, celle-ci ouvrira la chasse. Mais tout d'abord, il faut savoir ce que sont les Marches du Chaos.

Ces terres ont été créées suivant le même principe qu'Avallon : une terre unique flottant dans Ombre. Mais si Avallon a l'apparence d'une île hospitalière, les Marches du Chaos ont l'aspect extérieur d'un bloc de roche arraché à une montagne. La végétation est peu présente et extrêmement torturée. Au vu de la densité des constructions, on pourrait assimiler les Marches à une gigantesque ville-forteresse volante, qui aurait pris son essor en emportant ses fondations. Plusieurs lignes de défense concentriques ont été établies. Le bloc est dominé par le palais de Gwénéa, dont les oubliettes s'enfoncent jusqu'au cœur de la roche, là où se trouve la Marelle du Chaos.

En parlant des Marches, il faudra bien se garder de confondre chaos et foutoir. Gwénéa tenant son fief d'une poigne de fer, elle maintient, par la terreur, tous ses sujets (esclaves !) dans le respect de son autorité. Les Marches du Chaos sont d'un alignement général plus mauvais que véritablement chaotique, le nom n'ayant été donné que par contraste avec les volontés d'organisation souveraine de la Licorne.

La population peut être séparée en

deux : les esclaves et les forces armées. Les esclaves, principalement de race humaine, récoltés çà et là en Ombre, vivent misérablement dans ce triste paysage, tentant principalement de survivre à la famine, aux colères des seigneurs, à la maladie, et ont perdu toute velléité de révolte. Une partie de la communauté est composée de nains qui ont été amenés dans le but principal de creuser la roche et d'agrandir ainsi l'espace habitable d'une base somme toute exiguë lorsqu'on a pour projet de conquérir l'univers.

En vue de cette campagne finale et suprême, Gwénéa s'est adjoint une force composite impressionnante. La base de son armée est une tribu d'orcs de la plus grande taille (cf le Manuel des Monstres, en prenant la plus grande tribu possible, avec tous les leaders et shamans appropriés). Les autres troupes sont plus réduites mais composées d'individus plus puissants.

Tout autour des Marches patrouille en permanence une compagnie de chevaliers montés sur des « nightmares ». Ces chevaliers, au nombre de 40, se relayant jour et nuit, sont des guerriers ou cavaliers de niveau trois ou quatre, sous les ordres de leur capitaine Ckaradoc. Ce sont eux que les aventuriers trouveraient sur leur passage s'ils arrivaient par l'extérieur des Marches.

À l'intérieur des bâtiments, les éventuelles explorations des aventuriers seront retardées par des créatures malfaisantes inféodées à Gwénéa. En règle générale, utiliser la **table de rencontres aléatoires** suivante : (1D100)

- 01-10** carrion crawler (1-2)
- 11-20** gelatinous cube (1-3)
- 21-35** hellhound (2-5)
- 36-50** leucrotta (1-2)
- 51-90** orcs (2-20)
- 91-92** purple worm (1)
- 93-97** humber hulk (1)
- 98-00** xorn (1)

Enfin, au cœur des Marches, la salle de la Marelle est gardée par une chimère de la plus grande puissance (points de vie maximum, +2 aux touchers et dégâts dus à sa fureur en combat, +2 aux jets de protection dus à la magie du lieu).

En arrivant dans les Marches, les aventuriers auront deux actions à accomplir : premièrement, se regrouper, en particulier dans le cas où certains d'entre eux se seraient réincarnés à l'intérieur des Marches, trouver où loger et se cacher, et assurer leur survie. Deuxièmement, s'informer, explorer, comprendre la topographie du lieu. Si les aventuriers ont reçu les conseils de Worfall, si l'un d'entre eux a la Gemme, s'ils ont vu la destruction d'Avallon, ils chercheront vraisemblablement la destruction de la Marelle du Chaos. Celle-ci ne peut être effacée que par le sang de Gwénéa, conclusion à laquelle les aventuriers seront probablement arrivés s'ils ont pu constater l'effet de leur sang sur leur propre Marelle. Ils vont donc devoir explorer toutes les Marches pour trouver l'emplacement de la Marelle du Chaos. Puis ils devront



y pénétrer, y attirer Gwénéa, et enfin l'y combattre et la vaincre sur la Marelle même.

S'ils réussissent, le sort des Marches du Chaos sera le même que celui d'Avallon : la désagrégation. D'autre part, la Gemme sera vierge de toute Marelle. C'est alors que surgira Worfall pour aider, dans les dernières secondes avant la destruction totale des Marches et d'Ombre, le nouveau roi à inscrire de nouveau dans la Gemme, une Marelle correspondant aux désirs de la Licorne (mais avec quelques retouches personnelles !). La création de la nouvelle Avallon se fera alors, et, comme un paysage semblable à celui que les enfants d'Avallon ont connu dans leur prime enfance se construira sous leurs yeux, l'Ombre viendra se rattacher à Avallon, dans l'ordonnance la plus parfaite, aux pieds du roi.

Worfall s'adressera alors aux princes et au roi. Il leur parlera d'Avallon telle qu'il l'a connue, leur révélera les machinations exactes de Gwénéa, et donnera sa véritable identité, pour conclure le discours en ces termes : « Maintenant, il y a d'autres mondes. J'en ai fini avec celui-ci, je dois partir et laisser la place à l'avènement du nouveau roi et des nouveaux hommes d'Avallon. »

*« Et le jour où naquit la nouvelle Avallon
Venant ici, comme pour rechercher sa victoire,
Apparut pour certains, tout en haut du vallon
Celle qui en ces terres est toujours adorée
Une Licorne noire
A crinière dorée. »*

*Curufin de Cashell
« Apocalypses III, 17 »*

CONCLUSION

Ayant trop peu de place ici pour développer chaque recoin du scénario en détail, nous avons laissé le soin au meneur de jeu de mettre sur pied les points secondaires de l'aventure. Le contenu de ces pages est surtout là pour donner le ton du scénario, son intrigue, et le fil conducteur qui pourra être étiré sur de nombreuses séances de jeu.

L'aventure en elle-même, c'est-à-dire sans tenir compte des mini-scénarios parallèles, devra rapporter environ 60 000 points d'expérience. Le personnage devenant roi de la Nouvelle Avallon devra se voir alloué le nombre de points d'expérience minimum nécessaire pour atteindre son « titre » dans sa classe principale. Après l'aventure, les aventuriers seront les seigneurs du nouveau do-

maine et garderont tous les objets liés à Avallon de cette aventure. Ils gagnent ainsi un domaine difficile d'accès et dans celui-ci ils trouveront un trésor monétaire d'une valeur totale, bijoux, bijoux et mobilier compris, de cent mille xolts (pièces d'or). Pour des aventures ultérieures, il conviendra de définir la garde de la Nouvelle Avallon d'une puissance à peu près similaire à l'exemple donné ici pour les troupes des Marches.

PNJ

Esclados le Roux, roi d'Avallon, seigneur d'Ombre, humain, guerrier niveau 13
FO : 18-76 IN : 15 SG : 5 (17) CT : 15 DX : 13
CH : 15 BE : 12 PV : 88

Alignement : loyal neutre

1,85 m, 90 kg, cheveux roux flamboyants, yeux verts.

Frappé de folie, sa sagesse s'en ressent.

Armure d'écailles, hache de bataille (double spécialisation)

Objets magiques : hache de bataille +3

armure d'écailles et bouclier +2 en peau de dragon vert, lui donnant une résistance à l'acide la Gemme

le Tarot

anneau de « libre action »

Worfall le Fou (Merlin), race inconnue, druide, magicien, illusionniste niveaux 20, 20, 14

FO : 17 IN : 19 SG : 20 CT : 16 DX : 16 CH : 18
BE : 14 PV : 135

Alignement : neutre

1,95 m, 90 kg, cheveux noirs, yeux marrons.

Robe et manteau noirs

Objets magiques : bâton de mage et de contre-coup

robe d'archimage

et d'autres objets moins puissants et légendaires.

Livre de sorts : inutile

Gwénéa d'Avallon, reine des Marches, dame du Chaos, humaine, guerrière, illusionniste niveaux 15, 20

FO : 16 IN : 18 SG : 12 CT : 16 DX : 18 CH : 16
BE : 15 PV : 113

Alignement : neutre mauvais

1,78 m, 78 kg, cheveux châtons, yeux noisette. Vêtements variés et chargés d'or, de broderies, de pectoraux métalliques, ou d'autres décorations assez martiales.

Objets magiques : bracelets de défense CA : 4
épée bâtarde +4 dansante, alignement neutre mauvais, intelligence 13, empathie, pouvoirs : détection de la magie dans un rayon de 1" radius et force 1/jour

cor du Valhalla (bronze) mais n'ayant ici aucun rapport avec le Valhalla, il est en fait enchanté pour appeler instantanément quelques-uns des chevaliers aux ordres de Ckaradoc.

le Tarot

Sorts en tête : 5/5/5/(5/4/3/3) depuis qu'elle s'est investie dans la création des Marches du Chaos, Gwénéa n'a pas encore retrouvé l'usage de toute sa magie. Elle ne peut actuellement utiliser que des sorts de niveau 1-2-3.

Livre de sorts : complet jusqu'au sixième niveau niveau 7 : Weird, Altération de la réalité, Vision
Gwénéa tient son livre de sorts caché dans plusieurs endroits disséminés partout dans son palais. Les aventuriers auront beaucoup de mal à en retrouver l'intégralité.

Ckaradoc, humain, cavalier niveau 10

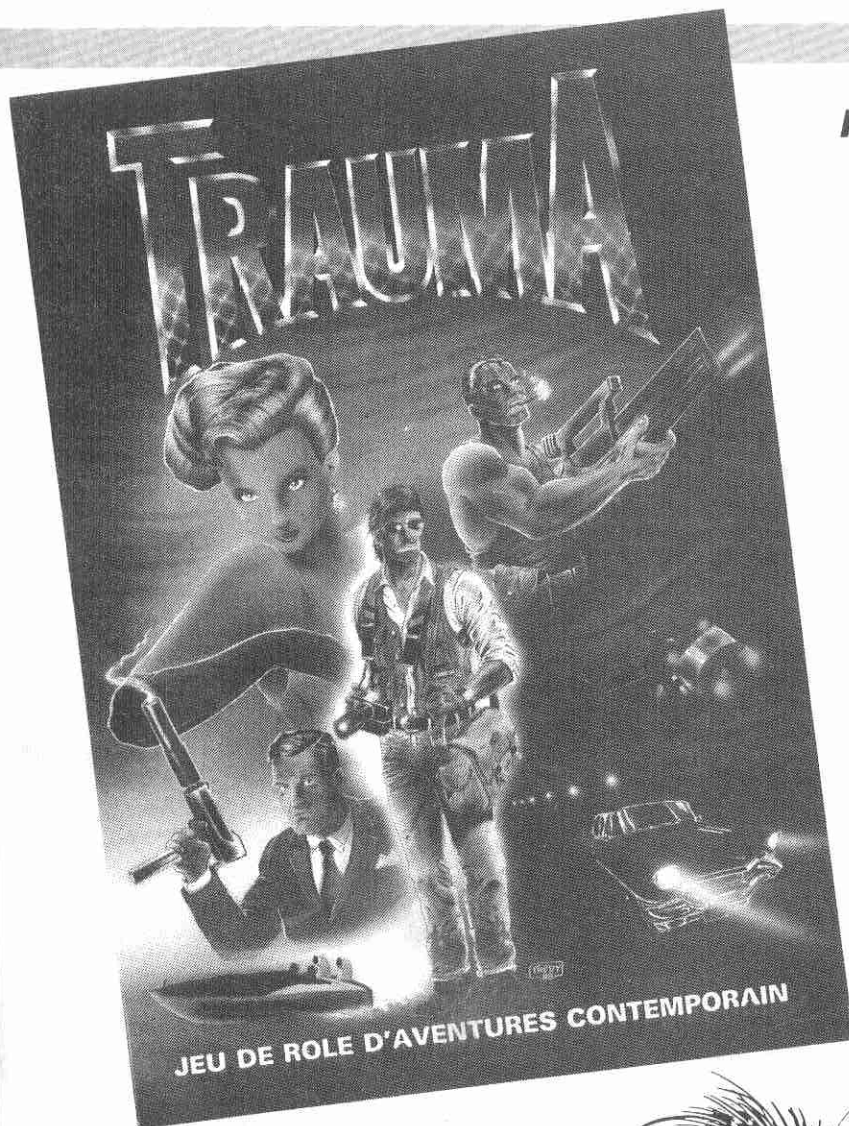
FO : 18-86 IN : 14 SG : 12 CT : 16 DX : 15
CH : 14 BE : 14 PV : 80

Alignement : loyal mauvais

1,99 m, 128kg, cheveux noirs, yeux gris acier.

Armure de plaques (complète), grand bouclier, épée large (arme de choix), monté sur un night-mare. Son écu est rouge sang orné d'une chimère d'or.

Objets magiques : bouclier +2
épée large +1 langue de feu



**Incarnez un reporter, un
médecin, un pilote...
pour traquer l'aventure
aux quatre coins du monde.**

**Un suivi exceptionnel dans
CHRONIQUES D'OUTRE
MONDE : un scénario tous
les deux mois.**

**En vente dans les
meilleurs magasins
spécialisés ou par
correspondance, avec
le bon de commande
à découper (ou à
recopier) ci-dessous.**



**Bon de commande à retourner à CHRONIQUES D'OUTRE MONDE,
47 bis avenue de Clichy — 8 cour Saint Pierre, 75017 PARIS**

149 F l'unité + 20 F de port pour la France

149 F l'unité + 26 F de port pour l'étranger

Je désire commander _____ exemplaire(s) de TRAUMA au prix unitaire de 149 F
+ _____ F de port, soit _____ F.

Nom : _____

Adresse : _____

Ville : _____ Code postal : _____

Ci-joint mon règlement par chèque bancaire ou postal.

ERRATA A TRAUMA...

Quelques minuscules erreurs se sont glissées dans la nouvelle édition de votre jeu de rôle favori :

Les MD ZONE des tableaux « Localisation des blessures », page 18 et 74, sont les suivants : Zone 1 : + 8, zone 2 : + 6, zone 3 : + 4, zone 4 : + 5, zone 5 : 0.

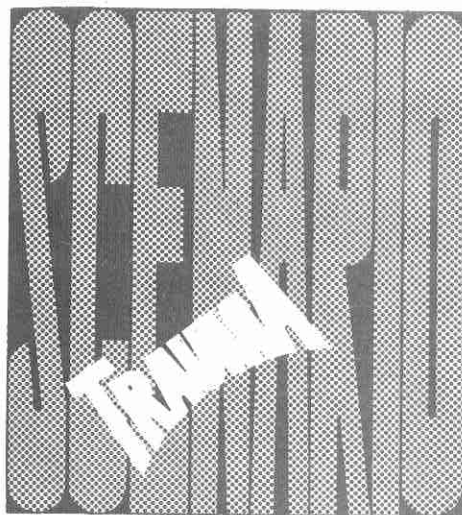
Page 54, le Franchi PG 85 Riot n'est pas placé dans le bon paragraphe, il fait partie de la catégorie des « Fusils à pompe & fusils automatiques en cal. 12 ».

Les titres des colonnes du tableau de la page 56 sont décalés d'un cran vers la droite.

Le MD de la blessure de Fredo, dans l'exemple page 65, n'est pas de + 8 mais de + 5.

Page 76, le titre du petit tableau en milieu de page est : « Type de balle ».

Somme toute, assez peu de choses...



Pierre Zaplotny

OLYMPIADES 238

**27 août 1988, 2 h 54,
mer du Japon**

Une jonque à moteur stoppe au-dessus d'une forme sombre. Cinq hommes sortent de l'eau. L'embarquement est rapide. Puis la jonque met le cap sur la Corée du Sud, tandis que le Rubis, premier sous-marin nucléaire de chasse français, va se poser sur le fond.

Quid

Cinq pays sont officiellement capables de fabriquer l'Uranium 235, dit enrichi, et le plutonium : Chine Populaire, Grande-Bretagne, France, URSS, USA. Quatre autres sont classés « très vraisemblables » : Afrique du Sud, Inde, Israël et Pakistan. L'Irak fut renvoyé à la case départ le 7 juin 1981 par des avions israéliens.

Il n'est pas facile de bien connaître quelqu'un. En 1987, Annick de la Gadelière* avait détourné 53 kilos d'U235 enrichi, qu'elle fit sortir de France, avant de filer en Libye. Là, elle se fit des amis : Mohammad*, Sato*, Dolorès* et Georget*. Le jeune Mohammad et la belle Annick se plurent beaucoup...

De quoi peuvent parler une physicienne + un électronicien + un expert en explosifs + une métallurgiste + un informaticien fêlés qui disposent de 53 kilos d'U235 à 94 % ?

« De fraternité, les puissants ne connaissent que celle du fric. Les masses ont été endormies par le Spectacle, sa manifestation la plus odieuse étant le sport de haut niveau. Il convient de frapper le système au cœur de sa plus grande hypocrisie. C'est pourquoi, mes frères et mes sœurs, je vous propose de souffler à jamais la flamme olympique... »

Septembre 1987 : Ne manquant pas d'argent, le Nord-Coréen et le Canaque se rendirent à Séoul pour acheter un local (cf *La bombe*). En bonne musulmane qu'elle était censée être devenue, Annick aurait dû rester en Libye alors que Mohammad partait défendre les couleurs de son pays aux J.O., mais ils surent être convaincants. Madame irait avec monsieur, mais

elle serait suivie par des « anges-gardiens ». La Sud-Américaine fit les courses. Compteurs en tous genres, outils spéciaux, graphites, et aussi un four très spécial (cf *La bombe*).

Au terme d'un travail remarquable, la D.G.S.E. était parvenue à reconstituer le pedigree de la Bande des Cinq, à savoir que Séoul et les J.O. allaient être leur cible. A cause d'impératifs de réglage d'un appareil acheté par Dolorès, elle sut que la mise à feu ne pourrait être effectuée avant le 20 septembre. Il était logique de penser à la cérémonie d'extinction de la flamme. Mais alors, pourquoi ne pas avoir prévenu les Coréens ?



N'allez pas croire que le scénario présenté ci-après relève du mauvais roman noir. J'aimerais BEAUCOUP que ce soit le cas... Hélas, les faits sont parfaitement plausibles.

En 1982, un escroc italien, Glauco Partel, proposa trois bombes nucléaires (inexistantes) au prix de 308 millions de dollars l'une. Sachez qu'un groupe terroriste apparenté à l'O.L.P., pour ne citer que lui, était prêt à payer rubis sur l'ongle. Amusez-vous bien...

1) Ca la fout mal de s'être fait taxer 53 kilos d'U235 à 94 %.

2) Bien que la Corée du Sud soit classée comme « pays ayant renoncé à essayer d'obtenir la bombe », que feraient ses dirigeants s'ils mettaient la main sur de l'U235 ?

Les Français ont envoyé cinq hommes* à Séoul. Leur mission : suivre par radio les détectives privés qui doivent arriver de Paris (*Le matériel*). Enlever Annick de la Gadelière. Lui faire cracher l'endroit où est cachée la bombe. Récupérer l'U235. Demander à Paris d'appeler le Rubis et repartir.

2 août 1988. Encadré dans les revues spécialisées

URGENT — Cherche détectives privés. Anglais courant. Connaissance du Sud-Est asiatique appréciée. Aucun risque. Honoraires importants.

(33-1) 48 07 23 66.

Neuilly sur Seine, 19 août 1988

Monsieur de la Gadelière, vieux et visiblement malade, reçoit les détectives privés (PJ). Il désire se réconcilier avec sa fille avant de mourir. Il aurait dû s'occuper plus d'elle ; elle ne serait pas partie avec ce bellâtre d'athlète libyen...

« Le drôle n'est pas sans qualités. Il a été sélectionné pour les Jeux de Séoul. J'ai appris par un ami de l'ambassade de France à Tripoli que ma petite Annick va sortir de Libye, en sa compagnie. Vous devrez la contacter en Corée, et lui remettre ceci. »

La Gadelière fait lire une lettre aux PJ, celle d'un vieil homme à son enfant, avant de la leur remettre.

« Dès que vous arriverez à la joindre, amenez-la à votre hôtel : vous y disposez d'un crédit téléphone illimité pour le numéro d'ici. Il est bien possible qu'elle refuse de vous suivre ; dans ce cas, essayez d'obtenir son adresse et son téléphone. J'essaierai de la joindre ». Pris d'une quinte de toux, il congédie les PJ.

A peine ont-ils tourné les talons que la toux s'arrête... Les PJ ont bien dîné chez Edmond de la Gadelière, mais aux frais du contribuable. Leur hôte s'appelle Delande, il est capitaine de la D.G.S.E., et bon comédien quand c'est nécessaire. La lettre est certes de la main du père d'Annick, mais les meilleurs psychologues en ont pesé chaque syllabe.

Les PJ sont donc les « enquêteurs venus de Paris ». Pourquoi confier une enquête pareille à des clampins de seconde zone ? Parce qu'il faudra constamment frôler les services de sécurité coréens et libyens. Une interpellation est possible, mais il n'y a aucun moyen de forcer quelqu'un à révéler ce qu'il ne sait pas. D'éventuels interrogateurs pourraient même aller jusqu'à croire à l'émouvant cri d'amour d'un père : des trucs aussi ringards, on ne les invente pas !

Paris, 18 août 11 septembre 1988

Des PJ malins peuvent s'intéresser à Annick

de la Gadelière, cette inconnue. Un perso détective privé ou journaliste peut apprendre les choses suivantes :

1) A la police :

— Annick fut recherchée, pour fraude fiscale aggravée. La note commence par « Cet avis annule et remplace la note 7348/87 du 02/05/87 » (« Séduction -6 », puis « Chercher -4 »).

— La note 7348/87 est datée du 27/04/87. Elle parle de haute trahison, sans mentionner les faits incriminés (« Chercher -10 »).

2) Un J.O. (journal officiel) de septembre 1985 annonce que M^{lle} de La Gadelière a réussi le concours d'Ingénieur aux armements (« Chercher -2 »).

Roissy, le 12 septembre 1988

10 h 30. Chaque PJ se voit remettre par l'homme d'affaires de La Gadelière les effets suivants :

- Billets d'avion aller-retour.
- 200 dollars.
- Réservations d'hôtel, pour une période allant du 13/09 au 04/10
- Cartes de crédit (*Le matériel*). Elles permettent de retirer 3 000 francs (375 000 Wons) par semaine.
- Passeports en règle.
- Billets pour les cérémonies d'ouverture et de fermeture des J.O.



Il y a aussi deux entrées pour chaque épreuve d'haltérophilie.

11 h 35. Les passagers pour Séoul via Anchorage et Tokyo, vol AF272, en voiture s'il vous plaît.

Séoul, le 13 septembre 1988 et les jours suivants

Les rues sont pleines de soldats. Leur présence se fait discrète, mais tous les deux ou trois carrefours un véhicule muni d'un canon à eau ou d'un lance-graviers est en position. Au Yoganw Tongu, les PJ sont accueillis par un Hoang Sehi* mielleux, qui téléphone chez Youn Si-tchol* pour prévenir de leur arrivée (« Remarque - 2 »). Ils peuvent commencer leur enquête après quelque repos (ils ont 19 heures d'avion dans les pattes !). Les premiers jours sont consacrés à la prise de contact avec la ville, l'une des plus grandes du monde : pertes de temps et quiproquos sont tout d'abord inévitables. Pour rendre compte du dépaysement, le Traumatisme fera quelques jets de dés comme « CON à -2 » après le premier repas typiquement coréen...

Annick ne quitte pas son homme, allant

jusqu'à habiter dans la cité olympique, et pas dans le village des familles. Ils font chambre à part, pour maintenir l'athlète en forme.

16 septembre

Cérémonie d'ouverture. Allumage de la flamme. Il est possible de repérer la délégation libyenne dans les tribunes (« Séduction -1 » sur un placier anglophone ou « Chercher -8 »). Il faut des jumelles pour apercevoir Annick de la Gadelière en train de discuter avec une jeune interprète arabe. Un « Remarque 0 » révèle la présence de gorilles autour des deux femmes. Le Traumatisme entretiendra le doute quant à savoir laquelle est protégée. Les athlètes libyens qui font le tour du stade sont en majorité haltérophiles. Mohammad est l'un de ces monstres.

18 septembre-22 septembre

Premières séries d'épreuves d'haltérophilie. Les PJ peuvent y rencontrer Annick, avant qu'elle ne s'évapore dans Séoul la Gigantesque.

Il est possible de la coincer, un bouquin de Sartre sur les genoux, elle regarde distraitement les athlètes par-dessus ses lunettes. Elle est accompagnée de deux gardes libyens. Elle écoute les PJ et lit la lettre de son père. Apparemment insensible, elle est cependant très remuée (« Psychologie -5 »). Elle demande leurs coordonnées aux PJ et les remercie...

Les options

Les PJ ont rempli leur mission, et peuvent donc profiter des Jeux, puis reprendre leur avion après un peu de tourisme. Le Traumatisme peut choisir entre diverses options, susceptibles d'être combinées.

OPTION I : ultraviolence romanesque

Pressée d'appeler son père, Annick de la Gadelière sort derrière les PJ. Un bruit de perceuse attire l'attention de l'un d'eux : c'est le son d'un pistolet-mitrailleur muni d'un silencieux qui arrose les Libyens. Les deux hommes s'effondrent sans un cri. Les agresseurs sont trois. Leur automobile n'est pas loin. Annick se débat dans les bras d'un gigantesque Noir, essaye de saisir son pistolet qui lui échappe et tombe au sol... Si les PJ veulent affronter trois brutes à main nues : bon courage. Actions possibles :

— Filature : des PJ prudents arrivent à la planque des D.G.S.E.

— Poursuite : les D.G.S.E. sont victimes d'un superbe accident, dont Annick sort indemne. Elle monte dans l'auto des PJ, mais leur demande de la déposer un peu plus loin, et leur dit : « Ce n'est pas la peine d'appeler la police, je le ferai moi-même. Et encore merci ! ». Elle file directement à l'immeuble Hang-gang.

— Les PJ n'ont pas d'automobile : en plus du pistolet, Annick laisse tomber son sac. Un des hommes le ramasse, mais il ne voit pas le badge de l'immeuble Hang-gang qui s'est échappé du porte-cartes (cf *Le matériel*).

OPTION II : le grain de sable

Alors qu'un PJ se rend au stade, un des hommes qui le suit est victime d'un accident : attentif à ne pas perdre le personnage de vue (malgré l'émetteur), il traverse sans regarder. Un car de touristes le percute, et il atterrit aux pieds du PJ, raide mort. Sur lui : un pistolet, une drôle de boussole dont l'aiguille pointe vers le veston du perso, et un trombinoscope (cf *Le matériel*). Dans son portefeuille, le téléphone de Youn

Si-tchol : (02) 567 5035. Celui du Yogwan Tongu étant (02) 567 5092, il y a fort à penser que c'est le même quartier. Une recherche par l'annuaire est possible, (cf scénario de Zone, Chroniques n° 11). Les PJ ont alors l'adresse de la planque des D.G.S.E.

OPTION III : la méfiance

Dolorès, Sato ou Georget sont toujours à proximité d'Annick quand elle se rend au stade, se relayant pour la protéger. A la fin de l'entretien avec les PJ, Annick fait signe à son « ombre » de leur coller au train. On assiste alors à une situation des plus cocasses, chacun se rendant compte que l'autre est suivi par un tiers, plus personne ne sachant qui est qui. Le terroriste rompt le contact, mais un PJ le repère. Une poursuite à pied est possible. Le terroriste en fait voir « de drôles » à ses poursuivants (ne pas oublier que les D.G.S.E. suivent aussi...). Outre ses armes, il possède un badge de l'immeuble Hang-gang (cf *Le matériel*).

23 septembre

Relâche dans les épreuves d'haltérophilie. Annick sème ses gardes dans le métro et disparaît. Mohammad semble effondré.

26 septembre

Les émetteurs des « cartes de crédit » cessent de fonctionner (cf *Le matériel*).

27 septembre

Mohammad s'arrange pour se faire éliminer de la compétition. Dès lors moins surveillé, il s'éclipse à son tour.

Les solutions

D.G.S.E.

Si les PJ font preuve d'une élémentaire discrétion rapport aux micros installés chez eux, ils peuvent tenter d'entrer de nuit chez Youn Si-tchol : la serrure de la porte est classique, et les D.G.S.E. ont besoin de dormir ! Ces hommes ne disent pas pour qui ils travaillent. Les Geigers, vêtements antirad et conteneur en leur possession devraient plonger les PJ dans des abîmes de réflexion.

ANNEXES

Annick de la Gadellère

FOR 07 DEX 14 AGI 16 CON 13 MAS 09 CHA 14 VOL 16 EQM 10
INT 18 ION 11 EDU 24 CHC 14 ODO 17 VUE 16 (08) OUI 14

Points de vie : 17 seuil (-2) : 8 seuil (-4) : 4.
Points de VOL : 09 tendance psy : Cyclothymique

Langue française	24		
Langue anglaise	20	Connaiss des armes	06
Langue arabe	08	Corps à corps mod -1	
Remarquer	09	Combat de rue	06
Physique générale	23	Close combat	08
Physique nucléaire	22	Combat à distance	
Conduire auto	08	Categ. 1, 3, 8	13

Née le 21 janvier 1942, Annick de la Gadellère évolua d'abord dans la « mouvance » de ce qui allait devenir Action Directe, puis s'en sépara. Elle rompit avec son père, sans cesser de l'adorer. Engagée dans une certaine usine de notre Doulce France où sont fabriqués les métaux radio-actifs à usage militaire, elle obtint un poste à responsabilité en 1985. Sa trahison n'a pas été ébruitée. La lettre de son père peut l'amener à commettre une imprudence. Elle porte un Beretta M84.

Les barbouzes coopèrent avec les PJ si Annick et Mohammad se sont évaporés, allant jusqu'à leur confier des armes. Longues recherches dans les rues, Geigers à la main, en perspective.

Un bon moyen d'éliminer ces hommes est un appel anonyme à la police. Interruption des Jeux, évacuation de la ville et complications diplomatiques en perspective.

Terroristes

Les PJ ont pu localiser l'immeuble Hang-gang en filant Annick ou Mohammad lors de leur fugue, ou bien grâce au badge (cf *Le matériel*).

La bombe est finie le 1^{er} octobre au matin. Les terroristes, sauf Mohammad, prennent le soir un avion pour Osaka. Si les PJ arrivent à l'immeuble avant que l'engin soit opérationnel, les assassins essaient de s'enfuir en emportant l'U235 : gare aux pruneaux. S'il est terminé, quelqu'un comme Mohammad ou Dolorès essaiera d'activer la mise à feu au cri de « à bas l'impérialisme ». Entre le 1^{er} octobre et le 2 au soir, il est possible de désamorcer l'engin (cf *La Bombe*).

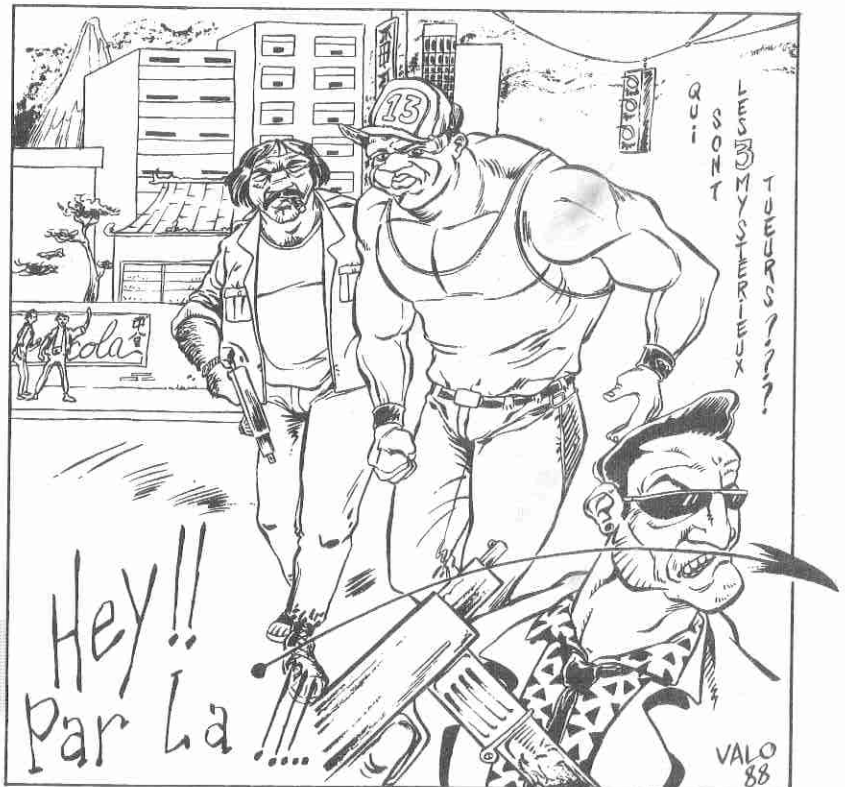
L'U235

Si les PJ récupèrent le précieux métal, ils pourront le revendre. Les acheteurs potentiels sont nombreux : O.L.P., Armée Rouge Japonaise, Libyens, Iraniens, Taïwan, Etats Africains, Coréens du Nord et du Sud et j'en oublie, tous prêts à payer des sommes fabuleuses. La restitution à la France offrira aux persos le douteux privilège de se retrouver réserves de la D.G.S.E. Le fond de la mer du Japon est aussi une bonne solution...

Sinon...

L'horreur : 2 octobre 1988 au soir

Alors que la flamme olympique baisse doucement, les téléviseurs du monde entier s'éteignent au même moment. Dans toutes les langues, on annonce une rupture momentanée des liaisons avec Séoul. Jusqu'à ce qu'une dépêche en provenance d'Hiroshima annonce que l'interruption n'est pas momentanée...



Dolorès-Amparo Gimenez

DEX 17 AGI 16 CON 16 MAS 10 CHA 03 VOL 18 EQM 08 INT 16
ION 13 EDU 20 CHC 16 ODO 11 VUE 17 OUI 12

Points de vie : 21 seuil (-2) : 10 seuil (-4) : 5
Points de VOL : 11 tendance psy : paranoïaque

Chercher	11		
Langue espagnole	20	Corps à corps mod 0	
Langue anglaise	17	Combat de rue	10
Langue française	15	Close combat	14
Remarquer	08	Combat à distance	
Conduire auto	16	Categ. 1, 2	16
Mécanique	12	Categ. 3, 4	17
Métallurgie	18	Categ. 5, 6, 8, 9	12

Dolorès-Amparo Gimenez est née le 23 mai 1956, à Valparaiso, Argentine. Laide, métallurgiste géniale et aigrie, cette femme en veut aux hommes qui ne la regardent pas, aux femmes qui se moquent d'elle, à la société qui méconnaît sa valeur, problèmes plutôt dus à son EQM déficient.

Elle veut faire le plus de dégâts possible au monde, attitude qu'elle cache derrière un verbiage idéologico-politique touffu. La mort de Séoul n'est pour elle qu'un début. Elle porte un Colt Police Positive. Elle a une grenade M33 dans son sac, qu'elle utilisera pour se suicider en tuant ses adversaires si elle est capturée.

Georget Kadikou

FOR 11 DEX 10 AGI 12 CON 09 MAS 12 CHA 16 VOL 12 EQM 07
INT 14 ION 17 EDU 20 CHC 15 ODO 10 VUE 12 OUI 14

Points de vie : 15	seuil (-2) : 07	seuil (-4) : 03
Points de VOL : 05	tendance psy : obsessionnel	
Droit (internat.)	12	
Langue française	20	Systèmes d'alarmes 05
Langue anglaise	16	Connaiss des armes 08
Langue coréenne	04	Corps à corps mod 0
Remarquer	08	Combat de rue 06
Conduire auto	07	Close combat 08
Commerce	13	Combat à distance
Comptabilité	12	Categ. 1, 2, 3 11
Informatique	16	Categ. 7 à 9 10

Né le 02 août 1953 à Paagoumène, Nouvelle Calédonie, Georget Kadikou se dit « Citoyen de Kanakie ». Il est recherché tant par la police française que par le FLNKS, qui ont deux-trois griefs à son égard. Son séjour dans les camps d'entraînement libyens a trempé la surface de son caractère. Tant qu'il maîtrise une situation, si dangereuse soit-elle, il a l'âme d'un chef. Qu'un imprévu survienne, il devient capable de tout. Bon gestionnaire, informaticien respectable, il confond la fin et les moyens : la perspective de créer un champignon nucléaire le fascine. Il ne porte son Browning HP35 que si la situation l'exige.

Mohammad Abdelkeffir

FOR 20 (18) DEX 11 AGI 14 CON 18 MAS 17 CHA 12 VOL 16 EQM 10
INT 15 ION 12 EDU 20 CHC 14 ODO 18 VUE 12 OUI 08

Points de vie : 26	seuil (-2) : 13	seuil (-4) : 6
Points de VOL : 09	tendance psy : mégalomaniaque	

Lancer	12	Corps à corps mod +5
Langue arabe	20	Combat de rue 12
Langue anglaise	09	Boxe anglaise 13
Langue française	10	Close combat 15
Remarquer	07	
Conduire auto	08	Combat à distance
Electronique	18	Categ. 1, 2, 3 12
Connaiss des armes	14	Categ. 4, 5, 6 10

Mohammad Abdelkeffir est électronicien et haltérophile. Né le 02 août 1963 à Benghazi, Libye, cet intégriste musulman fut mis au placard par l'entourage de Kadhafi parce que « trop extrémiste » ! N'eût-il été capable d'obtenir une médaille à Séoul, il aurait cassé des cailloux au fond du désert... Il compte périr en même temps que Séoul, afin « d'expier cette nécessaire interprétation des Ecritures » ! ? !...

Lee Sato

FOR 10 DEX 16 AGI 11 CON 13 MAS 09 CHA 12 VOL 18 EQM 12
INT 16 ION 09 EDU 18 CHC 14 ODO 16 VUE 15 OUI 12

Points de vie : 17	seuil (-2) : 08	seuil (-4) : 04
Points de VOL : 11	tendance psy : paranoïaque	

Chercher	16	Connaiss des armes 08
Conduire auto-moto	14	Corps à corps mod -1
Lancer	12	Combat de rue 07
Langue coréenne	18	Karaté 14
Langue anglaise	16	Close combat 12
Remarquer	08	Combat à distance
Crochetage serr.	07	Categ. 1 à 5 15
Interrogatoire	16	Categ. 6, 8 18
Manip. explosifs	20	Categ. 7, 9 14
Ouvrir coffre-fort	06	

Né le 29 février 1954 à Hamhung, Corée du Nord, Lee Sato est extrémiste

et expert en explosifs. Venu se perfectionner en Libye, il a décidé de rompre avec son pays pour se consacrer au projet qui mettra fin à l'impérialisme. Il ne porte son S&W M38 que si la situation l'exige.

Forces de sécurité

(Barbouzes DGSE et libyennes, flics sud-coréens)
FOR 14 DEX 14 AGI 14 CON 18 MAS 12 CHA 10 VOL 16 EQM 12
INT 12 ION 14 EDU 10 CHC 15 ODO 12 VUE 14 OUI 14

Points de vie : 24	seuil (-2) : 12	seuil (-4) : 06
Points de VOL : 09	tendance psy : légèrement obsessionnels	

Chercher	06	
Conduire auto-moto	10	Psychologie 08
Courir sprint	16	Remarquer 06
Courir fond	12	Corps à corps mod +1
Nager	10	Combat (1) 17
Esquiver	14	Combat à distance
Connaiss des armes	10	Categ. 1 à 6 12
Grimper	12	Categ. 7, 8 13
Lancer	12	Categ. 9 12

(1) Close combat pour les DGSE et les Libyens, Taé Kwon Do (équivalent Karaté) pour les Coréens.

Français et Libyens sont des forces d'élite en mission. Les Coréens sont sur le qui-vive à cause des J.O. Les DGSE sont 2 Tchèques, 1 Anglais, 1 Sénégalais et 1 Belge. Toujours armés. Les douze Libyens portent leurs pistolets chez eux et en ville, des matraques et bombes à gaz lacrymogène ailleurs. Les Coréens portent constamment pare-balles Kevlar et casques, masques à gaz au côté. Ils sont armés de lance-grenades, matraques etc.

Hoang Sehl

C'est un ancien truand, à vendre au plus offrant. Quelques claques blesseront sa fierté et délieront sa langue.

Youn Si-tchol

C'est un universitaire francophile distingué. A Paris lors des événements, il n'apparaît pas dans le scénario.

LA COREE

GEOGRAPHIE

98 954 km² (1/5^e de la France), elle est occupée à 70 % par des montagnes. Le pays est séparé de la Corée du Nord, et du reste du continent, par une bande de 4 km de large sur 240 km de long : la zone est démilitarisée, totalement inhabitée et hyper-surveillée. Le reste se compose de 8 700 km de côtes. Durant le séjour des PJ, la température avoisine 15° à Séoul. Les nuits sont fraîches, mais il ne pleut pas.

LES COREENS

En 1985, la Corée du Sud comptait 41 200 000 habitants, dont 10 millions à Séoul. Le Coréen allie un tempérament jovial, bon enfant et joueur à une rudesse et une fierté extrêmes.

La Corée du Sud est un état policier. La femme commence à avoir quelques droits (ce n'est pas encore le pied !). La langue est un mélange de pur coréen (55 %) et de chinois (45 %).

LES ETRANGERS

L'étranger est considéré comme une « non-personne » à qui l'on pardonne les gaffes dues à son ignorance des us et coutumes, sauf celle de critiquer un Coréen en public, qui perd alors la face et ne le pardonne pas. Les Coréens haïssent les Japonais, qui le leur rendent bien. Les deux Coréens entretiennent des rapports tendus.

GLOU-GLOU

On boit beaucoup, en Corée. Pas mal d'alcool, dans des sortes de brasseries. Du Makkoli (alcool de riz), du Soju (alcool de patate douce) et de la bière. Les Tabang (maisons de thé) servent gratuitement et à volonté le bolicha (thé d'orge). Café et jus de fruits y sont payants. Ces établissements diffusent de la musique à longueur de temps. On peut y passer des jours sans dépenser un Won : l'endroit idéal pour se cacher. Enfin, des débits sont spécialisés dans le service du ginseng, en lait ou en infusion...

LE TAE KWON DO

Institution nationale autant que sport de combat, il est enseigné dès l'école primaire. Pour avoir accès à l'université, il faut en être ceinture noire !

L'ARGENT

1 000 Wons = 8 Francs
1 Franc = 125 Wons
1 000 Wons = 1,23 US\$
1 US\$ = 813 Wons

LA VIE A SEOUL

Les hôtels : prix de la nuit

	Single	Double	Style Coréen
Luxe	64 000 W	90 000 W	110 000 W
1ère classe	44 000 W	61 000 W	65 000 W
2ème classe	25 500 W	36 000 W	37 000 W
3ème classe	24 000 W	29 000 W	32 000 W
Yogwan			12 000 W

Il convient de majorer tous les prix de 10 %, pour le service.

Les hôtels de seconde et troisième classes sont d'anciens établissements de luxe que l'âge n'a pas arrangé. Le yogwan est une auberge traditionnelle, où l'on dort par terre sur un matelas épais comme du papier à cigarette. Une couverture molletonnée et un traversin très très dur complètent le couchage. Folklores et plutôt sympas, c'est dans l'un de ces établissements que sont logés les PJ.

Manger

Un repas coûte 15 000 Wons dans un restaurant à l'occidentale, et 3 700 Wons dans un local : gare aux épices. Il y a aussi plein de MacDo.

Se déplacer

Les taxis : jaunes, verts, ou beiges, leurs chauffeurs ne parlent pas anglais et leur connaissance de Séoul est loin d'être parfaite... 600 W à 1 000 W les deux premiers km, puis 50 W à 100 W tous les 400 m. Ajouter 20 % de minuit à 4 h du matin.

Bus très bon marché (130 W le billet, soit environ 1 franc). Un seul problème : tout est écrit en coréen, et il n'y a pas un seul plan de réseau...

Le métro : 170 W le ticket de base. Il y a des inscriptions en caractères latins : l'idéal pour se déplacer. Composteurs à billets Made in France.

Louer une voiture : possible à Séoul, très difficile ailleurs. 21 ans, permis international. 45 000 W/jour ; 265 000 W/semaine.

Les pieds : les piétons sont « canalisés », et contraints à un gymkhana infernal. Il y a de véritables embouteillages piétonniers.

TRAUMA A SEOUL

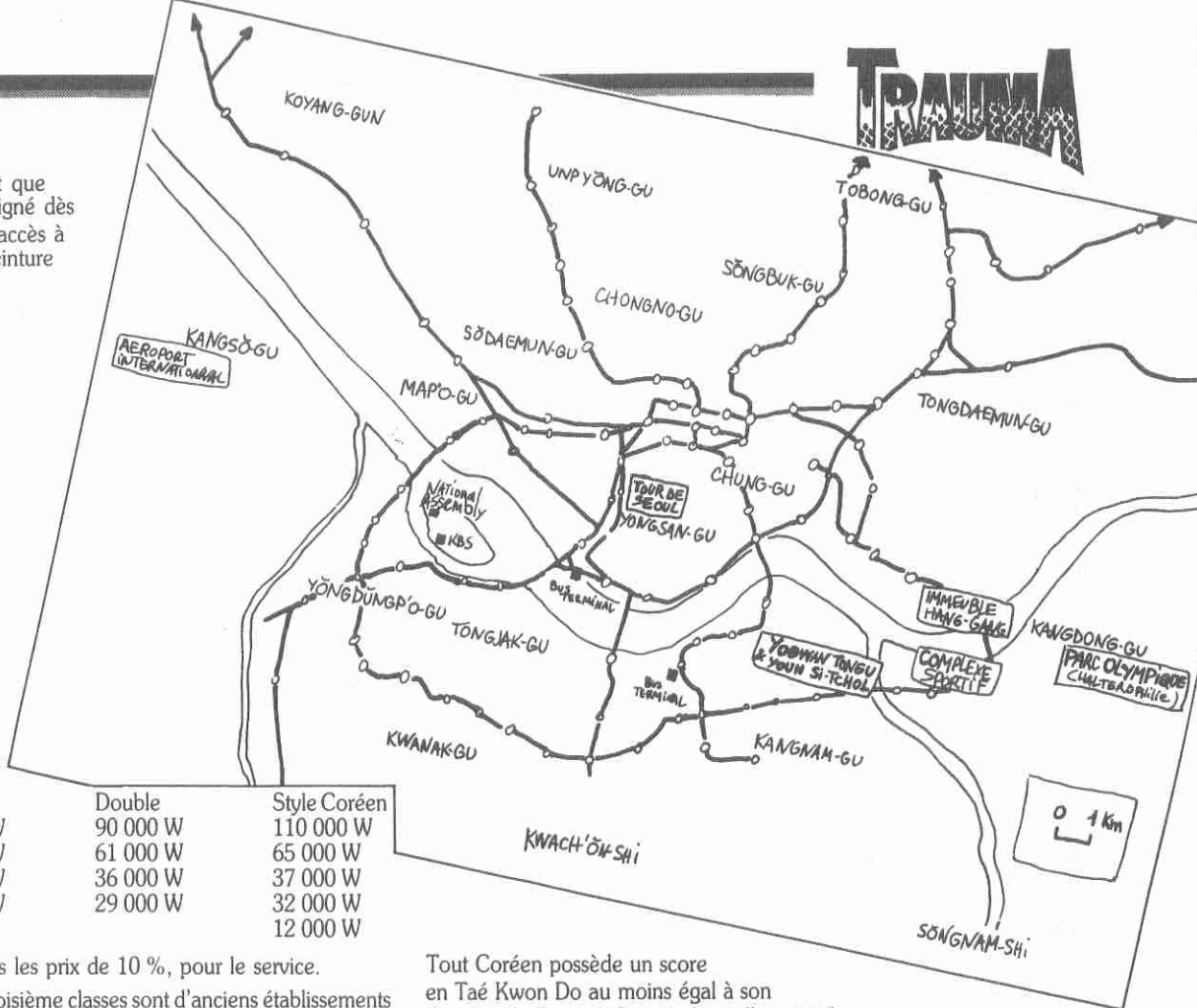
Toutes les filatures, à pied comme en voiture, sont soumises à un décalage de deux colonnes vers la droite (une seule si une moto file une voiture, trois si c'est l'inverse) du fait de la circulation démentielle.

La corruption est monnaie courante, sauf pour les questions d'intérêt national. Le Sud-Coréen est TRES PATRIOTE. En trouver un susceptible de trahir son pays est soumis à une réussite de 4D6 sous la CHC.

Un PJ, muni d'un guide avec lexique phonétique, qui essayait de demander son chemin, a de fortes chances de voir ses premiers efforts récompensés par une face hilare... (« ION -8, puis -7, -6 » etc.). Un PJ qui parle chinois peut tenter de se faire comprendre « Langue chinoise -6 ».

Aucune arme en vente libre, pas même un simple fusil de chasse. Le Traumato peut faire jouer la corruption. On admettra que les PJ peuvent acheter des bombes de défense dans un supermarché.

TRAUMA



Tout Coréen possède un score en Taé Kwon Do au moins égal à son Combat de Rue +4. Les étudiants l'ont à +6.

LE MATERIEL

Les Barbouzes de la DGSE

4 PM Ingram avec silencieux, 1 Remington M 700 avec viseur laser invisible (ultraviolet), 5 Beretta M92S italiens, 5 gilets pare-balles kevlar israéliens, 5 masques à gaz de fabrication soviétique, des kilos de munitions, un vaste assortiment de grenades tous types.

Matériel d'espionnage électronique japonais, dont les récepteurs pour suivre les « cartes de crédit » (cf plus loin), qui ressemblent à des boussoles. Ils ont une fonction « radiocompas » (direction) couplée avec une fonction S-mètre (distance de l'émetteur). Ils sont silencieux.

Automobiles : 1 Mercedes 500SEC, 2 japonaises équivalentes aux Peugeot 309GR. Motocyclettes : 1 Routière 750CC, 1 Tout terrain 250CC.

5 compteurs Geigers, 5 tenues anti-radiation, 1 conteneur conçu pour transporter 100 kilos de matière fissile.

Chaque D.G.S.E. possède un « trombinoscope ». C'est une photo sur laquelle figure une série de portraits : ceux des PJ et des terroristes.

Les Libyens

12 colts python et 2 fusils d'assaut AK47. Ils disposent d'explosifs.

Les terroristes

Outre leurs armes personnelles : 2 M16, 2 Miniman, 5 grenades M33.

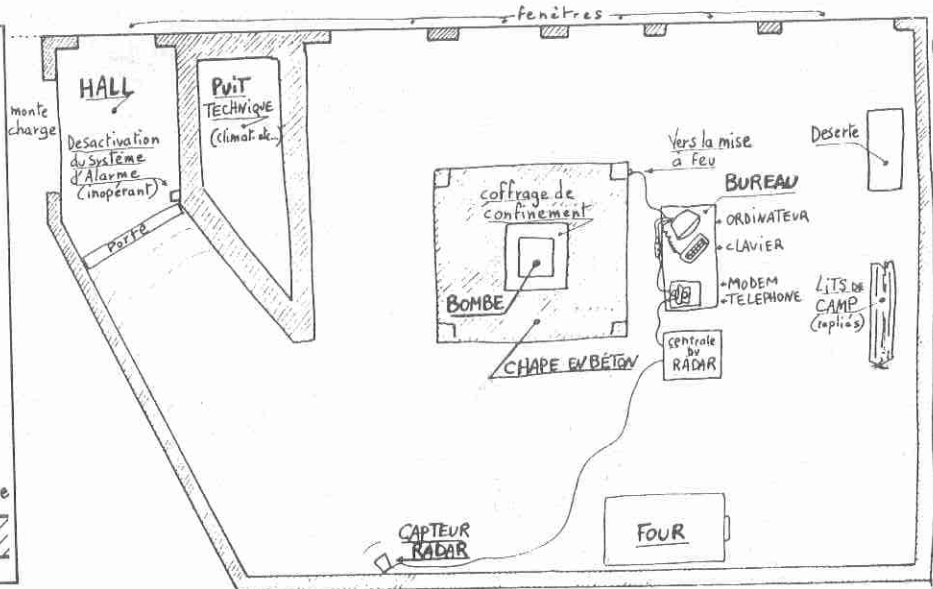
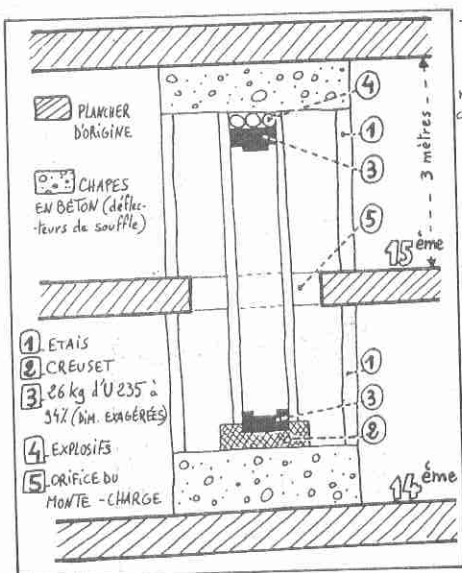
Les PJ

Les cartes de crédit remises aux PJ sont spéciales. Un mini-émetteur de deux kilomètres de portée est coulé dans l'épaisseur du plastique. La pile donne quinze jours d'autonomie (du 12/09/88 au 26/09/88 + 1D20 heures). Repérer le système demande un « Chercher -8 ».

LA BOMBE

L'immeuble Hang-gang

Situé sur la rive droite droite du Han-Gangh (cf plan), c'est une bâtisse de 27 étages à usage industriel : ateliers d'électronique, de vêtements,



etc. Les portes et ascenseurs de l'immeuble sont commandés par des badges magnétiques (un par résident) portant l'inscription :

IF YOU FIND THAT CARD PLEASE SEND IT WITHOUT STAMP
BOX 12342 SOUL, KOREA

Les terroristes ont effacé l'inscription des leurs au moyen d'un solvant léger, mais il est possible de la reconstituer (« Contrefaçon -4 » ou « Chimie -2 »). Un fonctionnaire des postes coréennes donne l'adresse qui correspond à la boîte postale (BOX) contre rétribution.

Les Cinq ont acheté (cher) les 14 et 15^e étages. Ils y ont ouvert une usine de petite mécanique, avec monte-charge privé. La pièce maîtresse de l'ensemble est un four à vide pouvant monter jusqu'à 1400°. Cet appareil est indispensable pour travailler l'uranium, qui s'oxyde facilement.

Le 30 juin 1988, l'usine ferme ses portes, le personnel en est licencié. Le monte-charge est démonté, et le travail commence.

La bombe

*Mon Oncle, un fameux bricoleur
Faisait en amateur...*

Le principe d'une bombe à fission à l'uranium (Bombe A) est fort simple. Il suffit de précipiter un morceau d'U235 contre un autre au moyen d'explosifs. Chaque morceau doit avoir une masse de 26kg au moins, 52kg étant la « masse critique ». Dolorès fabrique donc deux masses d'U235 de 26 kilos chacune. Elles ont la forme de cylindres aplatis (diam. 18 cm ; haut. 5 cm). On peut toucher le métal à mains nues, mais il faut éviter d'en inhaler des parcelles. Sato et Georget préparent le site en coulant les chapes en béton. Dès l'arrivée d'Annick, Sato pose les explosifs. Annick dirige la mise en place du métal. Mohammad vérifie les montages effectués d'après ses plans. Georget programme le micro-ordinateur qui gère les systèmes d'alarmes, le modem téléphonique et la mise à feu. Dès que la charge est en place, un mur en béton armé est monté pour confiner le souffle des explosifs.

L'installation terminée, les terroristes quittent les lieux. Une fois la porte fermée, le micro-ordinateur a la main sur toutes les opérations. Après une temporisation de 12 heures (destinée à laisser aux assassins le temps de prendre le large), les systèmes d'alarmes (2 radars hyperfréquence braqués sur les portes d'entrée des 14^e et 15^e étages) sont activés. L'engin possède alors quatre types de mise à feu :

- Effraction de la porte d'entrée.
- Coupure de courant supérieure à vingt secondes.
- Appel téléphonique codé.
- Minuterie, réglée sur le 03 octobre 1988, 17 h 00.

Détecter et désamorcer l'engin

Retrouver la bombe sans connaître son emplacement n'est possible qu'avec un compteur Geiger, et beaucoup de chance. Le mieux est de circuler dans les rues de la ville en moto avec l'appareil branché.

S'apercevoir que la porte d'entrée est protégée par un système d'alarme est facile (« Remarquer 0 » ou « Systèmes d'Alarmes +4 »). Pénétrer dans l'ex-usine après les 12 heures de temporisation sans provoquer la mise à feu n'est possible que d'une seule manière : entrer par effraction au 16^e étage (imprimerie Won Kim), casser une vitre, descendre en rappel jusqu'au 15^e, et recasser une vitre.

15^e ÉTAGE (le 14^e est identique sauf le four, l'ordinateur et la centrale radar)

Arrêter la machine infernale est soumis à un jet « Informatique -4 », puis « Electronique -3 ». Ou alors à quelques coups de masse dans le béton pour mettre l'engin à jour, puis à un « Manipulation d'explosifs -3 ».

LES LIEUX

Yogwan Tongu

C'est une bâtisse récente de deux étages. L'endroit est en face du domicile d'une antenne de la D.G.S.E. : Youn Si-tchol*. Le tenancier, Hoang Sehi*, a été payé pour téléphoner ses observations à un correspondant qu'il ne connaît pas (chez Youn Si-tchol). Le numéro qu'il appelle est celui d'un appartement vide à l'autre bout de la ville, où la communication est renvoyée « en face » par une autre ligne.

Les PJ sont logés par deux, au second étage. Il y a des téléphones dans les chambres : c'est à partir de ces postes que leur est ouvert un crédit illimité pour le (33-1) 48 07 23 66. Les pastilles des combinés sont des micros-émetteurs qui captent les conversations (téléphoniques ou dans la pièce), et les retransmettent « en face ». Les détecter accidentellement est soumis à un « CHC -12 » par PJ durant le séjour (un « bzzzzzzzz » régulier dans les communications dû au mauvais fonctionnement de l'un des bazar). Une recherche systématique est réussie sur « Chercher -10 » ou « Electronique -4 ».

Chez Youn Si-tchol

C'est un appartement de 200 m² au second étage. L'intérieur luxueux est de style coréen traditionnel. Les cinq agents de la D.G.S.E. y vivent, et leur matériel y est entreposé. Il y a un homme à l'écoute des micros en permanence (en direct ou sur magnétophone). Les D.G.S.E. ont chacun leur chambre. Un grand salon est utilisé comme P.C. des opérations. Les photos de tous les PJ, ainsi que celles des terroristes sont épinglées sur les murs. Les clichés d'Annick et de Mohammad sont de bonne qualité. Les autres datent visiblement, ou ont été pris au téléobjectif. Il existe un dossier par personne (chaque PJ risque d'apprendre des choses inédites sur son compte !). Contre un mur, des magnéto à bandes enregistrent toutes les conversations retransmises par les micros.

Une chambre forte de grandes dimensions contient le matériel du commando, plus 5 000 US\$, plus 6 millions de Wons...

La cité olympique

C'est un ensemble de petits immeubles sévèrement gardés par la police coréenne et par les « accompagnateurs » de chaque pays. Cependant, ces forces sont victimes du vedettariat qu'est devenu le sport moderne : un PJ a une chance de passer en se fondant dans la foule. Entrer dans le pavillon libyen est assez facile quand les athlètes sont sortis.

Les stades

Disséminés dans la ville, ils ressemblent à n'importe quel autre stade, salle de sport ou site olympique. Les forces de sécurité y sont omniprésentes.

*Voir PNJ

D'AUTRES MONDES
D'AUTRES GALAXIES
UNIVERSOM

BERLIN



DIVISION
FALKAMPFT
BERLIN
SECTEUR 18

14 AVRIL 2066 -
13H26

- ALERTE
ROUGE -

235 VOLS
124
EFFRACTIONS
135 MEURTRES
69 VIOLS
35 OVERDOSES

LE SERVICE DE
L'EQUIPEMENT
VOUS LE
RAPPELLE :



IL EST VOTRE
MEILLEUR AMI :
ENTRENEZ LE !

ACHTUNG !

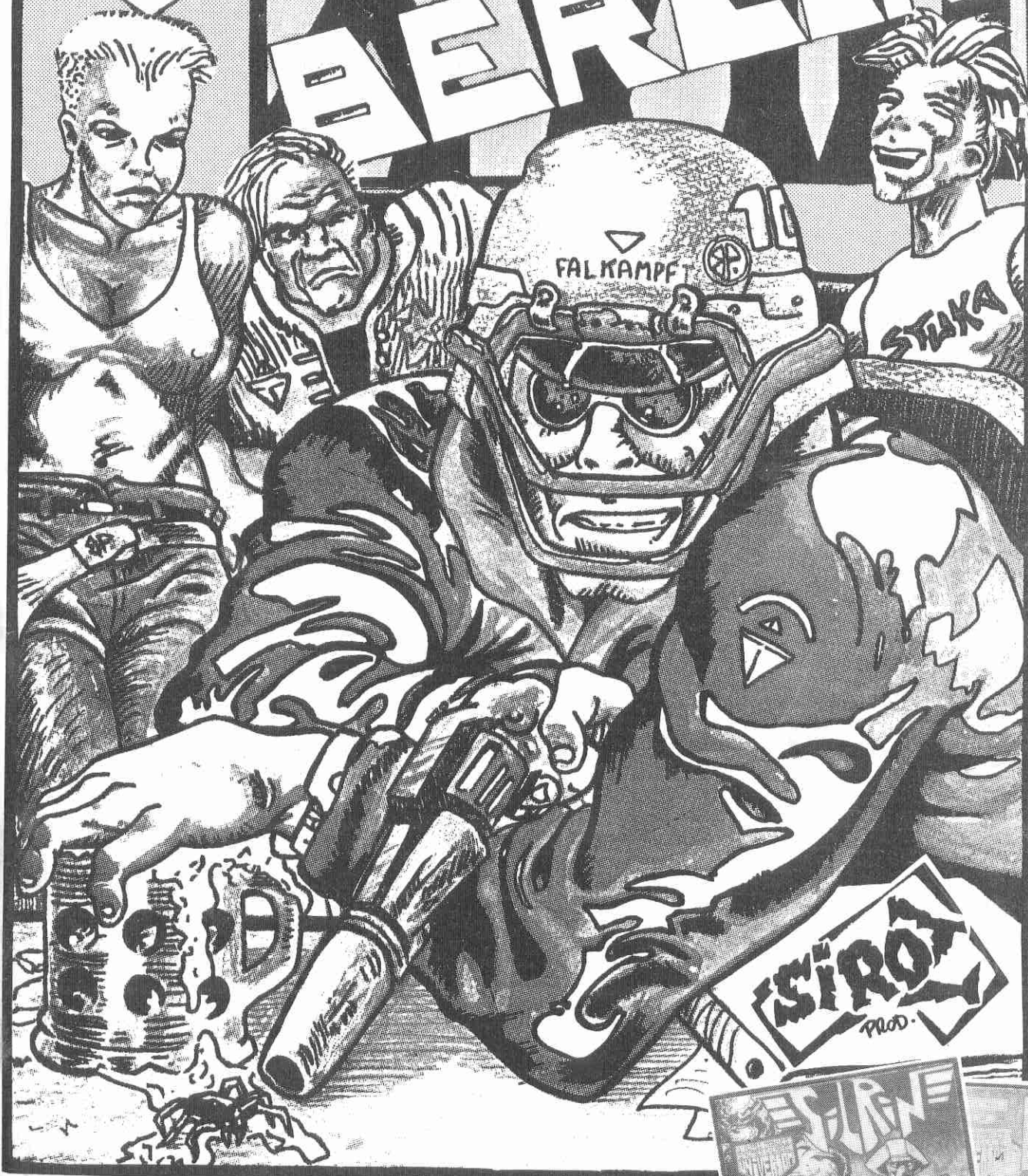
LE SERVICE
D'HYGIENE ET
DE SALUBRITE
DEMANDE A
TOUS LES
FALKAMPFTS
DE BIEN
VOULOIR
DEGAGER LES
BOITES DE
BIERE DES
ESCALIERS
PRINCIPAUX.

LA SECURITE
EST L'AFFAIRE
DE TOUS !



**APPEL
PRIORITAIRE**

PRISE
D'OTAGES SUR
LA LIGNE DE
TUBE E.57,
SECTEUR 18 -
FACTION
ROTTENRED -
ORDRE A TOUS
LES
FALKAMPFTS
PRESENTS
DANS LE
SECTEUR DE
REJOINDRE LA
STATION
ASTRIA...



BERLIN XVIII, LE NOUVEAU TOME
DE LA COLLECTION DE JEUX DE ROLE
UNIVERSOM

DEJA PARU :



THERY-BOUCHAUD ET CIE, 8 RUE GALLIENI, 78220 VIROFLAY



Dominique Granger

Vous aimez l'Ordinateur, le stress des clones le soir au fond des bois, les embrouilles encore pires que ce que vous pouvez imaginer, l'Ordinateur, vous faire mener en bateau, bref Paranoïa... Vous allez être servis !

Les vautours aiment la viande rouge

Ce petit scénario rapace est exactement prévu et scientifiquement équilibré pour n'importe quel nombre de clarificateurs de n'importe quelle accréditation.



Une belle journée s'annonce dans le complexe Alpha ; l'éclat joyeux des néons matinaux se reflète gaiement dans les couloirs encore humides de leur lavage nocturne. Les vaillants clarificateurs vont encore passer une agréable journée à se tourner les pouces aux frais de l'Ordinateur... Ah, vous croyez ?

LES CLARIFICATEURS DONT LES IDENTIFICATIONS SUIVENT SONT PRIÉS DE SE RENDRE IMMÉDIATEMENT AU NIVEAU 14-B BUREAU 103. JE REPETE, LES CLARIFICATEURS DONT LES IDENTIFICATIONS SUIVENT SONT PRIÉS DE SE RENDRE IMMÉDIATEMENT AU NIVEAU 14-B BUREAU 103... VOUS AVEZ TRES EXACTEMENT DIX-HUIT MINUTES. PASSE CE DELAI RENDEZ-VOUS DIRECTEMENT AUX SILOS A NOURRITURE.

Pour se rendre au niveau 14-B, suivre le plan qui sera aimablement fourni si les PJ interrogent un terminal de l'Ordinateur.

Arrivés au niveau 14-B, ils se trouvent devant une porte blindée peinte en bleu décorée d'un vautour doré brandissant des foudres dans ses serres. Devant cette porte montent la garde deux commandos des Escadrons Vautours, deux sympathiques jeunes gens de 1,95 m de haut à la mâchoire tellement volontaire qu'elle pourrait faire office de piste de ski. Leurs fusicônes ont l'air de jouets dans leurs mignonnes menottes et les chapelets de grenades et armes diverses dont ils sont affublés les font ressembler à un arbre de Noël un jour de panne de courant. Ils ne laissent évidemment pas pénétrer les PJ dans le GQG des Escadrons Vautours. Quelques minutes plus tard la porte s'ouvre et le petit frère des deux costauds vient les chercher pour

les emmener au bureau 103. Dans ce bureau se trouvent trois militaires, Syl-V-Sterstallone, Ramb-O-Maniak qui a l'air d'être son aide de camp et Cat-R-Pillar qui ressemble à ce qu'il est, le cousin des deux commandos.

Syl-V-Sterstallone va expliquer leur mission — très simple — aux vaillants clarificateurs. Des renseignements confidentiels laissent croire que des Commies se seraient installés sur une île (n'étant pas d'une accréditation suffisante, il ne sait pas ce que c'est et les clarificateurs non plus d'ailleurs) et expérimenteraient des prototypes d'intercepteurs Vautours. Les PJ devront effectuer une reconnaissance DISCRETE et revenir faire leur rapport sur ce qu'ils y ont vu. On leur fournira du matériel et un moyen de transport. Il nomme un chef de mission (qui passe orange) en suivant la procédure habituelle et leur remet un ordre de réquisition scellé pour du matériel.

Arrivés aux magasins des Forces Armées, on leur remettra le matériel en leur faisant bien entendu signer des décharges. Mais les PJ ne savent pas que les numéros de mission ont été confondus par Syl-V-Sterstallone et qu'il leur donne le matériel d'une autre mission, mais ceci n'a aucune espèce d'importance car l'Ordinateur est infailible et donc ne se trompe jamais (pour des précisions sur l'équipement, voir le Livret d'Aventure).

MISSION CLARIFICATION FA/EV/303007/SVSter

Liste du matériel fourni

- 1 sac de couchage par personne
- 1 sac à dos par personne
- 1 boussole
- 1 paire de jumelles
- 1 torche électrique (autonomie 6 heures)

1 caisse d'anti-moustiques
(aucun moustique sur l'île)
1 équipement complet de plongée
sous-marine
2 Multicorder Modèle I
avec microplaquettes Visionnage,
Infrarouge, Radar et Enregistrement
1 Com-Unit IV
1 pied de biche
1 marteau
1 boîte de clous
1 tronçonneuse
1 hache
2 gourdes de 10 litres
1 caisse de délicieuses boîtes
d'Ultime Délire Gustatif (comed-beef
à la gelée de groseille, la seule
nourriture qu'ils auront)
2 fusicônes
1 lance-flammes (capacité : 4 jets de
flammes mais la jauge est bloquée
sur 1 ; elle ne se débloquent et
passera sur 1/4 qu'après la troisième
utilisation)
1 entortilleur
1 caisse de 20 grenades
1 caisse de 10 HE pour fusicône
1 caisse de 10 CNT pour fusicône
(regrettable erreur des magasiniers)

NOTE : Ce matériel est la PROPRIÉTÉ
DE L'ORDINATEUR. La destruction ou
le non-respect de ce matériel est un acte
de TRAHISON.

Comme la mission est urgente, ils ont
ordre de n'ouvrir les caisses qu'une fois
arrivés à destination. Les décharges
qu'ils signent ne comportent que les
numéros de série du matériel ; ils ne
doivent savoir ce que contiennent leurs
caisses qu'une fois arrivés ou en route.
Surprise !

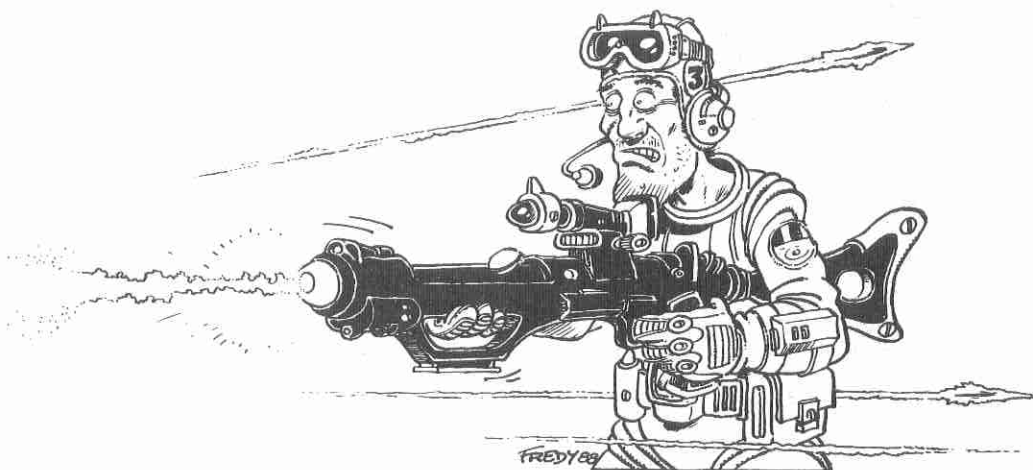
DEPART EN VACANCES

Des gardes escortent les PJ dans des
niveaux de plus en plus profonds pour
arriver à un endroit extraordinaire : les
murs et le sol sont totalement biscornus
et non plus droits comme les beaux
couloirs du complexe Alpha (il s'agit de
roche taillée brute). Ils arrivent à un
embarcadere où les attend un Sub-bot
expérimental (un sous-marin de poche).
Une fois le matériel transféré, ils peuvent
partir mais l'engin est à commande vocale ;
il va déjà falloir qu'ils s'en rendent
compte. Il n'y a que trois boutons sur le
tableau de bord : un vert (retour automa-
tique au complexe Alpha), un bleu (pi-
lote automatique jusqu'aux coordonnées
introduites dans l'ordinateur de bord, en
l'occurrence celles de l'île) et un rouge
(autodestruction immédiate). Leur accréditation
est insuffisante pour avoir des
précisions quelconques sur le fonctionne-
ment de l'engin qui est classé ultra-
violet. Il risque de se passer des choses
amusantes telles qu'une plongée sans
préciser à la machine de refermer la ver-
rière (une fois sous l'eau il est -bloub-
difficile de -bloub- commander voca-
lement l'ouverture des ceintures de

sécurité -bloub-bloub...), un manque de
précisions dans la direction ou simple-
ment oublier de demander l'allumage de
l'écran de visualisation et les phares...
(le tunnel fait plusieurs angles droits). Le
sub-bot continue tout droit tant qu'on
ne lui précise rien.

LE CLUB VAUTOUR

Ne perdez pas de vue que les clari-
ficateurs doivent être terrorisés par la mer,
le ciel, les arbres, toutes choses qu'on
rencontre fort rarement dans le complexe
Alpha.



L'île est petite, recouverte d'une forêt
assez dense et entourée d'un anneau de
sable blanc : une véritable carte postale
de l'Histoire Enregistrée ! Un membre
du Club Sierra sera aux anges en débar-
quant.

La paranoïa ambiante, l'incompé-
tence et l'ignorance conjuguées des cla-
rificateurs plus un léger coup de pouce
du MJ devraient faire qu'avant d'être
installés et d'avoir déballé le matériel,
un certain nombre de clones devrait déjà
être usagé. Si nécessaire, des remplace-
ments arriveront parachutés par inter-
cepteur Vautour. Les clarificateurs pour-
ront penser qu'il s'agit d'un prototype
Commie, un parachute peut-être défec-
tueux ou un pilote mal informé : « Des
Commies, là, sur cette bande blanche ! »
Tac-tac-tac boooooom !!! Amusez-vous
bien.

Au centre de l'île se trouve une clai-
rière avec un bâtiment de béton à côté
duquel repose un intercepteur légèrement
différent de ceux qu'ils ont l'habitude de
voir ; en outre il n'a aucun marquage.
Dans le bâtiment se trouvent des pièces
sans intérêt (dortoir avec cinq lits, cui-
sine, cabinet de toilette, réserve de vivres
et produits ménagers...), un bureau et
un magasin rempli de caisses de munitions
pour Vautours, quelques fusicônes, et
quelques caisses de grenades et munitions
pour fusicône.

Cinq personnes vivent dans ce bâti-
ment : le pilote de l'intercepteur (qui
décollera à la moindre alarme et tentera
de réduire en bouillie les intrus), un mé-
canicien, deux gardes et le commandant
de cette « base ».

Le bureau contient une table de travail
couverte de notes, et sur le mur, derrière,
on peut voir le glorieux emblème des
Escadrons Vautours... Aïe, aïe, aïe... Si les
PJ parviennent jusque là, il est à craindre
qu'ils aient déjà commis des dégâts irré-
parables sur le matériel et le personnel
de la Section Expérimentale des Escadrons
Vautours (ultra-secret, classifica-
tion Ultra-Violette), ce dont ils se ren-
dront compte s'ils lisent les dossiers
confidentiels se trouvant dans ce bureau.

Le haut commandement des Escadrons
Vautours met au point un nouvel inter-
cepteur mais, par crainte des espions,
les essais se font sur cette île. Ces essais
étant classés ultra-violet, Syl-V-Sterstal-
lone n'en connaît pas l'existence. Il était
donc de bonne foi lorsqu'il a envoyé de
son propre chef les PJ accomplir cette
mission. Le MJ doit essayer de faire en
sorte que les PJ, emportés par leur en-
thousiasme patriotique, tentent de dé-
truire la base et ne s'aperçoivent
qu'après de l'effroyable erreur qu'ils ont
commise. S'ils ont des problèmes lors
de l'affrontement, ils pourront toujours
appeler Syl-V-Sterstallone, qui, à la nou-
velle qu'il s'agit bien de Commies, leur
enverra un Vautour en soutien...

RETOUR AU BERCAIL

S'il reste des survivants, les PJ seront
débriefés non pas par Syl-V-Sterstallone,
mais par trois personnalités en civil,
Jacques-O-Diberti, Samuel-B-Kett et
Boris-Vi-An, qui les interrogeront copieu-
sement sur leurs actes.

Malheureusement, ayant détruit une
installation de la plus haute importance
pour l'Ordinateur, ils sont traîtres. Même
s'ils ne l'ont pas détruite, ils ont de fortes
chances d'être considérés comme traî-
tres car ils ont obéi à un traître (Syl-V-
Sterstallone qui a déjà été jugé et exé-
cuté) ; à moins qu'ils aient totalement
désintégré la base et réussissent à
convaincre Boris-Vi-An qu'ils n'étaient
au courant de rien et que Syl-V-Sterstal-
lone est le seul coupable... Mais j'en
doute. Mort aux traîtres !!!

Ou comment le Dr Destroy, l'ayant pris pour un hochet géant, a terminé sa carrière comme 541^e satellite géo-stationnaire de notre belle planète (pour les furieux, on peut l'observer toutes les nuits à la lunette et, fait troublant, vous pourrez remarquer qu'il a reconverti ses oreilles en capteurs solaires...).

L'ASCENSEUR ORBITAL

Cette *Pièce Détachée* est très largement inspirée par *LES FONTAINES DU PARADIS*, d'Arthur C. CLARKE et de *LA TOILE ENTRE LES MONDES* de Charles SHEFFIELD. Si le premier a ma préférence, les deux méritent d'être lus. Ils montrent qu'en matière de technique comme ailleurs rien n'est jamais acquis : la prévision à long terme est une denrée périssable.

LA BOUGEOTTE

Les « petites » planètes au sol dur telles que mirria, Mangass'lj, Kampofle, la Terre et j'en passe ont un problème. Les espèces intelligentes qui s'y développent commencent par errer sur le sol, généralement en direction du soleil couchant. Elles y bâtissent des villes aux rues étroites, où les passants se bousculent. La roue est inventée. Les animaux dociles et musclés disponibles tirent des charrettes peu maniables dans des voies à peine plus larges que quelques siècles auparavant. L'ère des diligences est brève, suivie de celle du chemin de fer, plus pratique. Les abords des gares sont malcommodes aux nouvelles automobiles, championnes toutes catégories du temps perdu. Le transport aérien exige des pistes consommatrices de place, ce qui limite le nombre des aéroports. Dans les airs, les avions se frôlent. Au sol, les autos (toujours elles) se bousculent. Les trains sont à l'heure.

Conquête de l'espace : le monde rejoint la Société Galactique. Le commerce interstellaire se développe. Les astroports, vulgaires aéroports hypertrophiés, dévorent place et énergie. L'atmosphère des planètes se remplit de navires qui y entrent dans le fracas des bangs supersoniques, en sortent en grondant, y évoluent en un trafic toujours plus dense. Des accidents sont inévitables... Deux transports hyperlumineux de 500 000 tonnes qui se percutent au-dessus d'une zone urbaine : c'est la catastrophe qui arriva à la Terre, une nouvelle fois victime des pollutions sonores et chimiques, et des embouteillages.

Douze ans plus tard, plus un seul astronef n'évolue dans le ciel de la planète bleue. Dans le même laps de temps, son trafic avec les autres mondes avait augmenté de 11 %...

L'ASCENSION FABULEUSE

Prenons un humain de la Terre. Notre « homme » vit sur un continent nommé Antarctique, couvert de glace parce que le rayonnement de

l'étoile Soleil y est peu abondant. L'homme doit prendre l'espace. Il appelle un « taxi », sorte de véhicule automobile, qui pénètre dans le sous-sol de son domicile. L'homme embarque, indique sa direction :

- « Terminal GEO 4.
- Bien monsieur... »

L'engin automatique traverse la ville sous cloche, et se dirige vers un tunnel devant lequel deux autres véhicules sont en attente. Un sas s'ouvre, dans lequel pénètrent les trois taxis. La porte se referme, la pression baisse, et les engins sont propulsés sur des rails magnétiques qui s'enfoncent dans les profondeurs de la planète. Sans contact matériel avec leurs supports, évoluant dans le vide, la vitesse des modules est maintenant de 8 000 kilomètres à l'heure. A intervalles réguliers, des aiguillages dirigent les voyageurs sur New-York, Paris, Shangai... Confortablement installé dans son fauteuil, le passager traverse l'océan Atlantique Sud, jusqu'à l'île de Saô Tomé, située sous l'équateur. L'engin ralentit alors que les voies s'incurvent vers le haut, et que le siège bascule pour rester à l'horizontale. Toujours sous le niveau du sol, le tube à vide qui contient les voies se colle à une structure carrée de vingt mètres de côté, et de quarante-deux mille kilomètres de long !

Maintenant lancé à la verticale, le taxi reprend de la vitesse. L'édifice crève la surface de l'océan à quelques encablures des plages de Saô Tomé : un piquet de section carrée, sur chaque côté duquel court un tube transparent. Notre voyageur est sur la face Est. Saô Tomé rapetisse sur sa gauche, et les côtes d'Afrique, distantes de trois cents kilomètres, sont sous ses yeux.

Le spectacle est fascinant pour tous ceux dont la vue est le sens privilégié. A 10 000 km/h, la haute atmosphère est vite atteinte. Le tube s'interrompt, et le taxi continue sa course dans le vide (naturel) de l'espace. La planète Terre s'éloigne sous le sol transparent. Après 3 h 15' d'ascension, le véhicule ralentit, pour de bon cette fois. En levant la tête, le voyageur voit apparaître un point lumineux, qui grossit : la station géosynchrone. Des centaines d'astronefs flirtent autour d'elle. Le taxi entre à un modeste 80 km/h dans le terminal.

— « 52 crédits, monsieur. Bon voyage, monsieur. »

L'homme a mis 5 h 30' pour se rendre à l'or-

bite géosynchrone en partant du pôle Sud, et ce pour le prix d'un repas dans un fast-food...

UNE IDEE FORT SIMPLE

Le principe de l'ascenseur orbital est d'une extrême simplicité : un ancrage solide au sol, un très long piquet, un contrepoids, et beaucoup de calculs.

La mise en application pratique est un cauchemar. Les problèmes de résistance des matériaux sont un casse-tête de première grandeur. La construction passe par des phases horribles, dans lesquelles le droit à l'erreur n'existe pas. Et d'aucuns voient d'un mauvais œil la fin de la manne des taxes d'atterrissage...

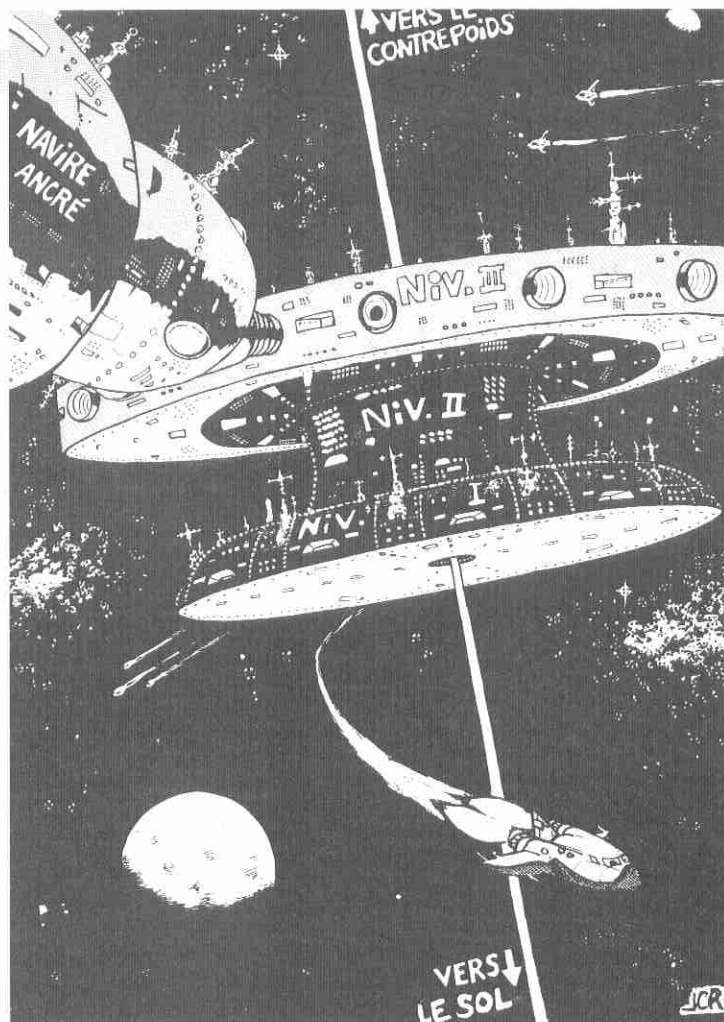
Le matériau

La relative fragilité des substances naturelles est due au fait que les molécules qui les composent sont assemblées en agrégats discontinus. Le meilleur acier possède une résistance bien faible par rapport à ce dont a besoin un ascenseur orbital, et une masse beaucoup trop forte. La technologie galactique a créé des matériaux composés de molécules continues. De telles substances peuvent être filées sur des longueurs infinies. Leur résistance à la rupture par traction, torsion ou cisaillement, est fabuleuse. Elles rendent possibles les astronefs aux formes arachnéennes, les cités qui montent jusqu'aux nuages et les ascenseurs orbitaux. La matière de base n'est pas tirée des mines planétaires : trop de pollution, trop cher à monter en orbite. Tous les systèmes stellaires disposent d'astéroïdes composés de carbone et d'autres éléments. Il est facile de puiser dans ces mines fort riches.

La construction

L'astéroïde destiné à fournir la matière première est amené sur le lieu du chantier : l'orbite géostationnaire. Deux méthodes sont alors possibles.

— *La spirale* : la tour construite dans le vide est enroulée sur elle-même. Une des extrémités a la forme d'une tête de clou. Une équipe au sol construit un trou assez large pour la recevoir, et d'une profondeur à l'avenant. L'autre extrémité ressemble à s'y méprendre à un filet à papillon ! Un groupe dans l'espace prépare un



second astéroïde, destiné à servir de contre-poids. On lance la « tête du clou » vers le sol au moyen de propulseurs, alors que le lest s'approche du point de rendez-vous avec le « filet à papillon ». Comme l'ensemble se tend, les forces s'équilibrent et les deux bouts de la tour perdent de la vitesse. La « tête de clou » pénètre dans le trou en continuant à ralentir. Le lest entre dans le filet, dont les mailles se resserrent. La tête ayant atteint le fond du trou, des explosifs font dégringoler dessus des mégatonnes de rochers, qui fixent l'ensemble. On peut procéder au montage des stations, puis commencer l'exploitation commerciale.

Ce procédé spectaculaire, rapide (trois cents jours) et élégant reste peu utilisé à cause de ce qui se passa sur le monde natal des Orchidiennes. Suite à une cascade d'erreurs infimes, le lest rata le filet. Un fouet de plusieurs milliards de tonnes gifla les océans de glycérine et les jungles de ce monde tranquille, alors que la tour s'enroulait autour de lui au niveau de l'équateur. Il n'y eut par miracle pas de victimes, et les Orchidiennes passèrent l'éponge avec humour : « La chasse aux vers de vase n'avait jamais été aussi bonne ! ».

— **La descente** : à partir de l'orbite géostationnaire, un câble est lancé vers le sol : l'infrastructure nécessaire pour l'opération est fort légère, et les risques minimes. Ce filin sert de guide à la descente de quatre rubans unimoléculaires. Ces quatre rails fermement ancrés au sol, le gros œuvre commence. Deux tours sont construites à partir de l'astéroïde-matière première. L'une descend le long des rails, l'autre monte vers le ciel, afin que l'ensemble reste en équilibre. Cinq années sont nécessaires à la réalisation d'un tel édifice.

Les tours

Chaque monde majeur possède plusieurs tours. Certaines sont réservées au transport des voyageurs : un gros effort est alors fait pour accueillir les nombreuses espèces de la Société Galactique. D'autres, destinées aux marchandises, sont des monstres automatisés. Les modules qui escaladent leurs flancs sont grands comme des navires océaniques, et la vitesse d'ascension est assez lente (6 000 km/h). Les astronefs équipés en cargos mixtes se rendent d'un type de tour à l'autre pour embarquer fret puis passagers.

Une précaution

Bien que ce soit assez peu connu du public, les ascenseurs orbitaux sont munis à intervalles réguliers de bombes « propres » destinées à les couper ! La raison en est facile à comprendre. En cas de cisaillement de l'édifice, il aurait tendance à dériver soit vers le vide (rupture sous la station géosynchrone), soit vers le sol (rupture du support de lest). Si le premier cas n'est pas dramatique (des astronefs pouvant évacuer les habitants), il faut empêcher le second à tout prix. Une bombe couperait donc la tour de façon à ce que la station reste en orbite, devenant un satellite. Des charges sont prévues pour pulvériser la base de l'édifice, afin qu'il s'écroule en faisant le moins de dégâts possible...

LA STATION GEOSYNCHRONE

Elle ressemble à une station orbitale, mais personne ne s'y trompe : c'est un morceau du sol de la planète miraculeusement placé en plein ciel. L'artefact affecte la forme d'un cône tron-

qué. La tour semble le traverser de part en part. Il est composé de trois niveaux, tous soumis à une gravité normale, la Société Galactique sachant la créer :

— **Niveau I** : point d'arrivée des modules, c'est aussi un lieu privilégié pour le tourisme. On s'y rend comme jadis on montait sur les tours des cités planétaires : pour admirer le paysage. Situé en zone franche, chacun peut y acheter des produits détaxés, et avoir l'impression de réaliser une bonne affaire...

— **Niveau II** : douanes, centres de décontamination, magasins et réserves, administration, logements du personnel, c'est le centre nerveux de l'ensemble.

— **Niveau III** : c'est une vaste esplanade multi-écosystèmes de technologie orchidienne (voir **POLLEN COSMIQUE**, Chroniques n° 9). Les points d'amarrage des astronefs y sont situés. Quelquefois, un monstre du vide s'y arime, et l'on se presse au premier niveau pour l'admirer.

PLUS HAUT

La tour supérieure et le contre-poids ne sont pas inutilisés. Propriété du Conseil Galactique, ils servent de lieu de villégiature aux créatures pour lesquelles il n'est pas question de descendre au niveau du sol. Les Willies perdent leur intelligence dans les champs de gravité planétaires intenses. Les Maméoss secrètent des kilos de dioxine chaque heure : leur transpiration.

Toutes ces créatures sont ainsi reliées à la surface du monde-hôte, ce qui a une grande importance psychologique : les infrangibles statuts de la Société Galactique sont ainsi respectés (quand une espèce est admise, elle l'est par tous et partout...).

MICROMODULE

Les habitants de Loc Klinz, des chenilles aquatiques, ont édifié une civilisation non-technologique si avancée que la Société Galactique leur a proposé l'intégration. Ils acceptent, mais s'opposent à l'implantation d'édifices de grande taille, tout en demandant à exporter les minerais, dont ils disposent en quantités fabuleuses. Ils exposent donc leur monde où tout est recueillement et harmonie aux nuisances des cargos minéraliers, pas spécialement réputés pour leur discrétion.

La planète convenant aux humains, des diplomates de cette espèce ont été désignés pour convaincre les Loc Klinzans d'accepter un ascenseur orbital. Les PJ sont soldats, astronautes, explorateurs etc. Ils servent d'escorte aux négociateurs. Alors que ceux-ci attrapent des méningites à répondre aux fleurs de rhétorique des chenilles, les personnages font du tourisme. Ils s'aperçoivent vite qu'ils sont considérés comme diplomates à part entière !

Les chenilles savent qu'elles demandent l'impossible. Elles veulent connaître les réactions des citoyens de base de la Société Galactique (les PJ) face à un problème insoluble. Si elles sont satisfaites, le permis de construire sera délivré. Sinon, l'intégration sera repoussée de quelques siècles...

Pierre Zaplotny

Y z'ont osé me faire ça à moi, Destroy, me mettre en fiche, vous livrer mes p'tits secrets... Y croient tout savoir maintenant, et vous aussi hein ? Mais mon portrait est plutôt trop gentil et vous ne perdez rien pour attendre, bande de p'tits salopots ! A part moi, y'a aussi deux p'tits rigolos, mais ceux là, j'avais m'les faire...

LE Dr DESTROY !

Né dans : Chroniques d'Outre Monde n° 6

Parents : La rédaction

Date : 1987

Origine : Originellement embauché pour répondre au courrier de TRAUMA, le Dr Destroy s'est progressivement imposé — par la force des armes il faut bien le dire — comme la mascotte de C.O.M. Sa mégalo galopante n'ayant d'égale que sa dextérité au fusil à pompe, il a réussi depuis le n° 8 à imposer sa trogne ridicule et haïssable à côté du sommaire.

Mœurs : C'est un individu primaire qui ne supporte pas la contradiction et dont la principale répartie est un « clac-clac » sinistre et métallique annonçant l'introduction d'une cartouche dans la chambre de son Mossberg « Persuader » ce qui, en général, démontre clairement à son interlocuteur le bien-fondé de ses arguments ; le choix de cette arme au surnom évocateur est l'indication qu'il possède un certain humour, mais personne à la rédaction n'en a jamais eu la preuve formelle. Son bureau constellé de brûlures de cigarillos et balafré de coups de couteau se trouve dans le coin le plus reculé de la rédaction et tous les habitués ont appris à l'éviter. Sauf les malheureux dont c'est la première visite, ce qui a pour résultat, au moindre coup de sonnette, de voir se précipiter plusieurs personnes vers la porte pour amener par un chemin détourné l'innocent visiteur vers les bureaux classés « zone sûre ».

Profitant d'une de ses rares absences — il était parti précipitamment, en remplissant ses poches de cartouches et marmonnant qu'il allait rendre visite à un lecteur dont la bafouille l'avait irrité — et cédant à une curiosité malsaine, nous avons fouillé son bureau. Nous y avons trouvé une boîte entamée de ces infects cigarillos auxquels ont déjà succombé trois collaborateurs (deux cancers et un delirium tremens), une poignée de car-

TRAUMA

FOR : 9
DEX : 12
AGI : 16
CON : 16
MAS : 10
CHA : 10
VOL : 15
EQM : 5
INT : 13
ION : 16
EDU : 10
CHC : 16
ODO : 11
VUE : 14
OUI : 14

points de vie : 21

seuil (-2) : 10 seuil (-4) : 5

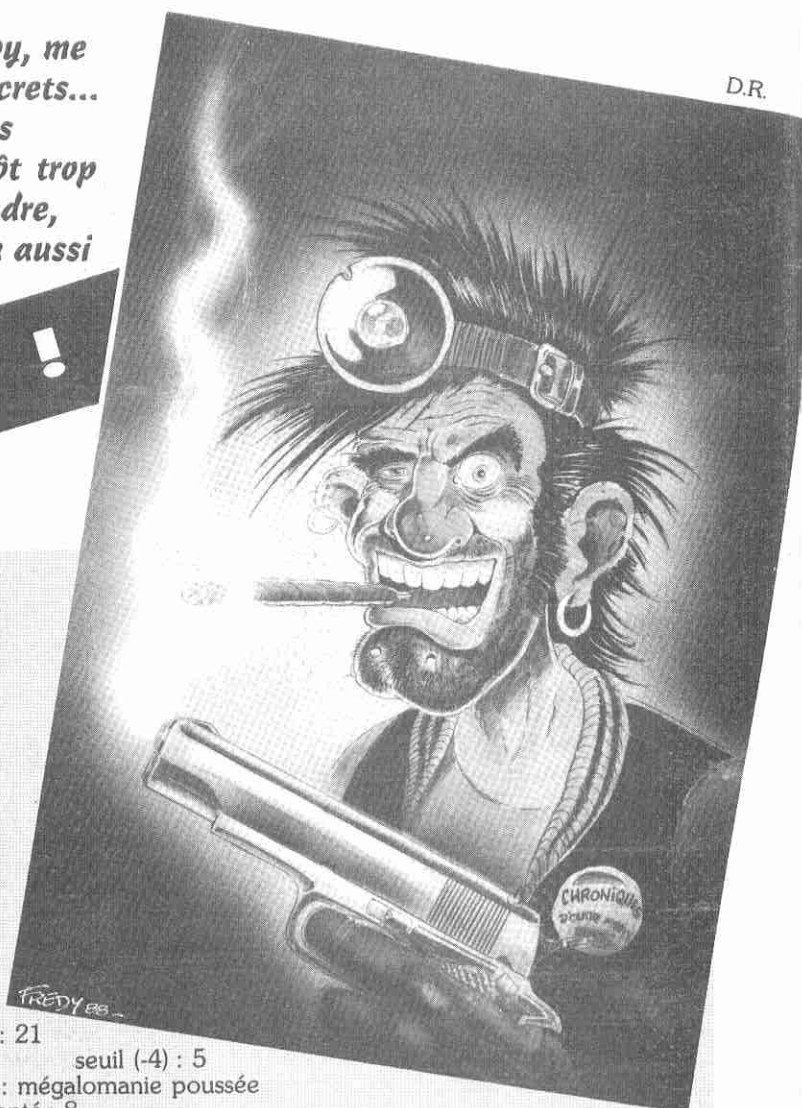
tendance psy : mégalomanie poussée

points de volonté : 8

Anthropologie	2	Orientation	13
Botanique	2	Parachutisme	12
Chercher	9	Photographie	7
Combat de rue	7	Physique générale	1
Conduire auto	1	Piloter engin à chenilles	11
Conduire moto	8	Pister	5
Conduire P.L.	1	Plongée sous-marine	7
Connaissance des armes	1	Politique	2
Courir sprint	10	Psychologie	4
Courir fond	9	Remarquer	12
Droit	2	Sauter	9
Economie	2	Se cacher	9
Esquiver	7	Se mouvoir en silence	10
Géographie	2	Séduction	5
Grimper	8	Ski alpin	7
Histoire	2	Survie	13
Lancer	8	Système D	16
Langue natale	13	Tomber	10
Littérature	8	Zoologie	2
Musique	2	Kendo : 14-Combat à distance :	
Nager	12	cat.4 : 16/autres cat. : 11	

touches calibre 12 à balle Brenneke de marque Grottrou, un sandwich au saucisson à l'ail entamé et en bonne voie de fossilisation, sa grenade fétiche avec laquelle il a l'énervante habitude de jouer lorsqu'il répond au courrier, un caleçon à pois verts, une bouteille presque vide

de vodka au poivre rouge, un revolver 357 magnum (en tout cas c'était un gros) démonté, des chewing-gum polonais (?) et un carnet. Fous de joie à l'idée d'avoir fait une découverte que se disputeraient les plus éminents archéologues et psychiatres, nous avons donc pénétré l'inti-



mité de notre craint, sinon respecté, collaborateur. La première page contenait une liste de noms, certains biffés rageusement à l'encre violette ; le mystère ne fit que s'épaissir lorsque Anne, la secrétaire, nous fit remarquer qu'elle reconnaissait des noms de lecteurs assidus qui avaient soudainement cessé de nous écrire. Les pages suivantes contenaient des listes, probablement des listes de commissions, avec

des inscriptions sibyllines du genre : cas-soulet 3 b., faire avaler ses tentacules à Leh cadeau neveu cerf-volant Winch., œuvres comp. Proust ; les deux premières options de cadeau étaient barrées. Nous avons donc appris que si Destroy n'a pas de vraie vie de famille, il a un neveu. Nous l'avons tous sincèrement plaint. Le neveu, bien sûr. Nous nous

sommes plaints nous-mêmes pendant que nous étions aux lamentations, car il nous semble bien que Destroy n'est pas près de quitter la rédaction. Comme il le dit lui-même, « J'aime bien ce canard ! » CLAC-CLAC !

Cohabitation : Que Saint Kevlar soit avec nous...

ROBOCOP

Né dans : Le film de Paul Verhoeven

Parents : Edward Neumeier, Michael Miner et le comédien Peter Weller

Date : 1988

Origine : Les laboratoires d'une grande firme ; il est né des cerveaux en fusion d'une équipe de chirurgiens, biologistes, cybernéticiens et informaticiens. Récupérant le corps déchiqueté (ou plutôt ce qu'il en reste) d'un intègre mais trop naïf jeune flic, ils lui greffent bras et jambes artificiels, une caméra vidéo et un ordinateur de bord en prise directe sur les restes de son cerveau. Cela lui permet d'enregistrer tout ce que voit sa caméra (tout acte suspect ou arrestation) et de le visionner plus tard avec zoom, arrêt sur image, etc. Il peut aussi se brancher directement sur un terminal informatique, en particulier les fichiers de la police, et procéder à une identification en modifiant par la technique du portrait robot toute image de criminel qu'il a en mémoire.

Physique : Son corps est totalement recouvert d'une armure constituée d'une superposition de couches de titane et kevlar qui lui confère une résistance exceptionnelle aux impacts en tous genres. Il est armé d'un pistolet automatique situé dans un étui rétractable logé dans sa jambe droite et sa visée assistée par ordinateur est remarquablement précise.

Mœurs : Ses actes sont dictés par quatre directives d'importance croissante :

- 1^e Se protéger
- 2^e Faire respecter la loi
- 3^e Protéger tout citoyen respectueux de la loi
- 4^e (classé top secret) Impossibilité de nuire en quelque manière que ce soit à tout cadre dirigeant de la firme qui l'a créé

La quatrième directive est top secret, même lui ne la connaîtra que lorsque la situation l'exigera.

Il ne se rappelle pas avoir été autre chose que ce qu'il est devenu et n'a aucune vie personnelle. Détail amusant, il se nourrit d'aliments pour bébé — les petits pots de Blédine...

Cohabitation : Aucun problème tant que l'on respecte la loi.

PARANOIA

(Flicbot expérimental, projet « Blue Suede Shoes », section 12X3jG)

Force : 17
Endurance : 17
Agilité : 15
Dextérité : 18
Adaptabilité : 15
Aplomb : non applicable



D.R.

Sens de la mécanique : 5 (15 pour ses propres réparations)
 Indice de pouvoir : 0

Compétences :

Base (1)
 Combat armes de tir (2)
 Projectiles (3)
 Pistolet (10) → 65 %
 Services techniques (1)
 Informatique (2)
 Utilisation (3)
 Recherche d'informations (7)
 Robotique-Grosse réparation de robot-Robocop (10)

Niveau d'accréditation violet
 Aucun pouvoir mutant ni société secrète
 Service : Sécurité Interne
 Il porte l'équivalent d'une combinaison de combat alimentée et un pistolet automatique à vingt cartouches, alternativement PA et HE.

Directives : (par ordre croissant d'importance)

- 1^e Se protéger
- 2^e Éliminer les traîtres
- 3^e Protéger tout citoyen respectueux de l'Ordinateur
- 4^e (classé top secret) Impossibilité de nuire en quelque manière que ce soit à tout cadre dirigeant de Corpore Metal

L'ordinateur ne le sait pas, mais lorsque R&C a créé Robocop, l'ingénieur en chef du projet, haut placé dans Corpore Metal, a implanté la quatrième directive...

JUDGE DREDD

(Robojudge, Special Project X2V6, Justice Department, Mega-City One)

Strength : 4
 Initiative : 60
 Combat skill : 65
 Drive skill : 40
 Tech skill : 25 (55 pour utiliser un ordinateur ou se réparer)
 Street skill : 50
 Medical skill : 10
 Psi skill : 0
 Hit location : comme les humains
 Armure : 75 % sur tout le corps (plastisteel)
 Equipement normal sauf : Birdie Lie Detector, Radio (communication directe avec MAC), et Infrared Sights directement greffés sur le cerveau.
 Armement : uniquement Lawgiver

Directives : (par ordre croissant d'importance)

- 1^e Se protéger
- 2^e Faire respecter la loi
- 3^e Protéger tout citoyen respectueux de la loi
- 4^e (classé top secret) Impossibilité de nuire en quelque manière que ce soit à tout cadre dirigeant du Special Judicial Squad.

Mais pourquoi cette directive n'aurait-elle pas par exemple été implantée par un membre corrompu du SJS ?

Inutile de dire que Robojudge est très mal vu par les Juges ; il est parfait, totalement impartial et possède au plus haut point les qualités qu'ils recherchent. Si l'expérience est réussie, il risque même de les détrôner...

FREDDY KRUEGER

Né dans : Les Griffes de la Nuit (Nightmare on Elm Street), La Revanche de Freddy (Nightmare on Elm Street II)

Parents : Wes Craven et le comédien Robert Englund

Date : 1985

Origine : Dans une charmante bourgade californienne, une dizaine d'années avant l'époque à laquelle se passe le premier film, Freddy Krueger était un tueur psychopathe dont la marotte était d'égorger des enfants habitant tous Elm Street. Il finit brûlé vif par Marge Thompson, la mère de la jeune Nancy dont il vient hanter les rêves dans Les Griffes de la Nuit.

Physique : Un homme atrocement défiguré par des brûlures et portant à la main droite une sorte de gant sur lequel est fixée une lame de rasoir au bout de chaque doigt (sauf sur le pouce).

Mœurs : Freddy apparaît dans les cauchemars. Les premiers ne seront que

de simples cauchemars, mais petit à petit ils prendront de plus en plus de réalité ; il peut arriver de se réveiller en sueur après avoir rêvé être poursuivi par Freddy et s'apercevoir avec horreur que les blessures causées par sa terrible main sont bien réelles. Jusqu'à ce que les cauchemars deviennent réalité. Une seule solution : ne pas dormir. Mais on ne peut tenir indéfiniment et il finira de toute façon par apparaître même si l'on croit être éveillé : la fatigue aidant, comment savoir si l'on est réellement éveillé ou si l'on ne s'est pas endormi ?

Cohabitation : Aucune cohabitation possible.

Précisions : Freddy est quasiment indestructible ; les armes ne lui feront aucun dégât, seul le feu peut en venir à bout.

APPEL DE CTHULHU

FOR : 18 DEX : 16
 CON : 25 APP : 3 INT : 14
 TAI : 15 EDU : 14 POU : 15

points de vie : 20

Il est insensible aux armes à feu ou aux armes blanches, mais extrêmement sensible au feu : un point de dégât par round s'il est baigné dans des flammes. Une lampe à pétrole brisée sur lui ou l'application d'une torche lui causent trois points de dégâts.

Le voir fait perdre 1D4 points de santé mentale.

Main 60 % : 4D4 points de dégâts.

Pas de sorts.

Quiconque le rencontre en rêve reçoit de vrais dégâts.

Il a la possibilité de se matérialiser à l'intérieur de quelqu'un qu'il a déjà rencontré en rêve s'il réussit un jet de Pouvoir contre Pouvoir. La victime est alors totalement éviscérée et déchiquetée... et Freddy est passé dans le monde réel.

Dominique Granger

Droit de réponse

Eh Mimile, c'est l'heure du feuilleton. Y'a le droit de réponse au droit de réponse à la critique de l'Encyclopédie Galactique...* Viens vite voir !**

Dans cette lettre, François NEDELEC a cru bon de mettre en doute mon objectivité, ma rigueur et ma bonne foi de critique, au moyen d'une ironie facile et corrosive. Je n'ai aucunement l'intention de me lancer dans une polémique stérile et sans intérêt. Cependant, je me sens obligé de mettre les choses au point, définitivement.

« **On ne saurait dire qu'Empire est inspiré d'Avant Charlemagne** ». Faux. Les nouvelles règles d'Empire utilisent le même système de jeu qu'Avant Charlemagne, sorti un an auparavant : comment appelez-vous cela ? Inspiré est un euphémisme. De toute façon, personne n'a jamais prétendu que c'est une mauvaise idée de bâtir plusieurs jeux sur le même système. Toutefois, les autres créateurs de jeux qui ont déjà eu cette idée l'ont, eux, affiché clairement.

« **Si le jet sous caractéristique était la propriété exclusive d'AD&D, il y aurait alors beaucoup de jeux à jeter** ». Vrai. Mais qui a soutenu cela ? L'originalité des règles n'est qu'un des nombreux critères d'appréciation d'un jeu, point.

« **Arriver à regrouper en une seule opération et un seul jet de dés : intention du joueur, difficulté de l'action, interprétation du résultat (...) est une simplification intéressante** ». Faux. C'est une simplification, certes, mais gênante. Il manque la notion de marge de réussite ou de points de tâche. Exemple : il n'y a rien de prévu pour comparer la réussite à une action précise et facile (trois dés) d'un premier personnage qui a un score de 18 (caractéristique 12 plus compétence 6) et qui fait 3 sur ses dés, avec celle d'un second qui a un score de 3 ($= 3 + 0$) et qui fait lui aussi 3 sur ses dés : dans les deux cas, les règles considèrent que c'est une réussite « excellente », c'est tout. C'est trop peu.

« **Les règles concernant l'Espace sont tout à fait cohérentes et compatibles (...) avec les nouvelles règles** ». Faux. Il coexiste deux systèmes différents, l'un basé sur la multiplication de la caractéristique (plus compétence) par deux dés (ancien EG), et l'autre sur la comparaison d'un jet de un à cinq dés avec cette caractéristique. Voir en particulier les pages 57 et 61. Bien sûr, rien n'interdit de mélanger deux systèmes de résolution des actions, mais encore faut-il ne pas prétendre le contraire.

« **Il faut avoir lu les règles de base pour se servir des règles avancées** ». Vrai. Pourquoi ne l'avouer que maintenant ? L'honnêteté aurait voulu que ce soit écrit noir sur blanc au début de l'Encyclopédie. Au lieu de cela, on nous induit en erreur en présentant au dos des deux volumes de l'Encyclopédie la photo de l'ancien livre de règles ! En outre, le simple respect des joueurs exigeait, d'une part, qu'on les prévienne de l'existence des nouvelles règles, et d'autre part, qu'on signale dans celles-ci leur nouveauté. Cela n'a pas été fait.

« **On peut aussi continuer les anciennes règles en tenant compte des seuils (...) au début de chaque volume** ». Vrai. Leur influence sur le jeu étant accessoire, on peut utiliser ceux-là ou d'autres — par exemple ceux que je fournis dans ma chronique, qui ont, eux, l'avantage d'être justes. Une bataille de chiffres n'intéresserait pas grand monde, aussi vais-je rester succinct. L'équivalence entre, d'un côté, un nombre de dés pour un jet sous caractéristique, et de l'autre, un seuil pour un produit avec deux dés, n'est à strictement parler valable que pour un score donné. Ma méthode a consisté à calculer tous ces seuils équivalents, pour des scores allant de 2 à 18, puis à en tirer des valeurs moyennes (que j'indique dans mon article). Les valeurs données dans le jeu ne correspondent, ni à un certain score, ni à une quelconque moyenne. Elles sont arbitraires.

« **Un tireur doué (exemple Habileté 12 + compétence 3) qui suivrait vos conseils (se mettre dans une position défavorable pour faire plus de dégâts)...** » aurait parfaitement raison au regard des

règles ! Le problème est que, si les chances de succès baissent effectivement quand le nombre de dés croît, les dégâts éventuellement occasionnés augmentent plus vite. Il faut donc calculer l'espérance de gain dans tous les cas, et on s'aperçoit, entre autres, que dans l'exemple donné (score de $15 = 12 + 3$), il est plus intéressant de tirer quatre dés (dégâts moyens 16,2). Ce qui — il est vrai — est peu évident dans cet exemple, le devient dans un cas extrême. Mettons un tireur à 18 face à une protection de 28 (soit un laser contre une armure énergétique doublée d'un abestos). Un coup d'œil à la table E page 39 du deuxième volume nous montre, sans calcul, que le joueur a intérêt à tirer plus de trois dés s'il veut avoir une petite chance de « passer » la protection. Le calcul donne une espérance de gain de 0,009 pour 3 dés, de 3,3 pour quatre dés, et de 8,3 pour cinq dés. CQFD. Voilà un autre des inconvénients à vouloir lier les dégâts au jet de réussite : il n'est tout simplement pas logique que plus un tir est difficile, plus il fait de dégâts s'il est réussi. Un tir à bout portant dans le dos et par surprise est sans doute très facile, mais probablement aussi très meurtrier.

Un critique n'est qu'un joueur juste un peu plus attentif que la moyenne, qui a la volonté et la chance de pouvoir donner son opinion dans une revue. Son but n'est pas de lapider les nouveaux jeux par pur sadisme. Il cherche à donner aux autres joueurs les éléments — positifs ou négatifs — de décision pour l'achat ou non d'un produit, souvent cher. Un critique qui ne présente que les côtés positifs d'un jeu est déloyal envers ses lecteurs : il n'est plus crédible, il est donc inutile.

En ce qui me concerne, tout le monde vous dira que je ne suis pas à vendre... toutefois, j'attends vos propositions. Pour mon numéro de CCP, contacter le journal.

Christian Rossiquest

Comme j'ai tout cassé dans nos bureaux, on déménage ! On sera maintenant au 47 bis avenue de Clichy — 8 cour Saint Pierre, 75017 Paris. Tant que j'y suis, je vous file le numéro de téléphone : 43 87 43 02. J'avais pouvoir me défouler...



*** Suite au banc d'essai de l'Encyclopédie Galactique paru dans le n° 10 de Chroniques, François Nedelec, l'auteur, nous a envoyé un « droit de réponse ».

Christian Rossiquest s'explique

Le scalpeur

Vous là-bas ! Oui vous avec les tentacules ! Bande d'ignares ! Vous affirmez dans Chroniques n° 3 que la piqure (NDLR : la morsure) du serpent-minute est mortelle. Le serpent-minute est inoffensif ! Son nom latin (serpens minutus ou petit serpent) a fait croire que son venin donnait la mort en une minute alors qu'il n'est pas venimeux...

Notre camarade latiniste gagne une descente de lit en peau de rédacteur...

Rodolphe Egret, BIARRITZ

J'ai votre n° 11 en mains et l'envie de le jeter au feu est forte, mais je résiste. Je ne dis pas cela pour vous mais pour les sombres rognures de trolls dont vous publiez parfois les lettres, comme cette tache de BERU qui n'en peut plus avec son anti-paladin du 34^e niveau. Je rappelle à cette larve qu'un anti-paladin est limité au 15^e niveau par Satan Himself, qui lui pompe son énergie pour éviter de se faire baiser un jour par des connerds dans son genre.

PS : redevenez acides et visqueux. Un exemple : quand un jeu vous emmerde, n'hésitez pas, dites que ce n'est qu'un infâme dégueulis de nain gris...

Justement, un de nos correspondants s'en charge :

Eric Gaudet, NOTRE DAME DE MONTS

~~Vendredi~~ est un jeu aux règles artificielles, qui grâce à une mascarade médiatique tente de nous faire acheter du vent, un univers creux inutilisable passée la phase d'initiation... Si vous voulez claquer 250 francs pour un jeu beau mais vide, encadrez-le...

Calosina, LIEGE

J'ai longuement hésité avant de vous écrire, mais la vie de dizaines de joueurs est en jeu, et leur équilibre mental tout autant. Je sais que c'est difficile à croire et je ne peux prouver ce que j'avance. Je place mon espoir en vous car votre magazine est le plus engagé, le plus sérieux mais aussi le plus ouvert, je crois, aux phénomènes paranormaux. J'en viens aux événements. Nous étions quatre à jouer aux « Masques de Nyarlathotep ». J'officiais en tant que Gardien des Arcanes et les parties se faisaient de plus en plus fiévreuses. Je harcelais mes personnages avec un PNJ plus qu'attachant, Edward Gavigan. Je ne peux expliquer l'attirance que j'avais pour lui, mais dès que mes investigateurs le menaçaient, je ripostais de plus en plus sadiquement. Je l'avais ressuscité sous une forme « robotique », et ce jour-là nous jouions dans une cave de la région liégeoise, lorsque cela s'est produit : au moment où mes investigateurs ont tué Mr Gavigan au Kenya, la vitre du soupirail éclata sous le



vent. Vous devinez l'état de choc, le vent glacé soufflant dans la cave en pleine nuit. J'ai d'abord cru à une coïncidence et nous avons arrêté la partie. Mais la nuit suivante, j'ai fait un rêve étrange, et le lendemain aussi. Et mes investigateurs font aussi le même. Depuis des mois, je fais le même rêve et je me réveille à 2 h 15 du matin ! L'heure à laquelle mes joueurs ont tué Gavigan ! Jamais plus je ne jouerai à l'Appel de Cthulhu qui était mon jeu favori. J'ai brûlé mes boîtes. Sommes-nous victimes d'hallucinations collectives oniriques ? Ce jeu est dangereux, je dois vous mettre en garde. Une nouvelle fois, je fais appel à votre bon sens. Le paranormal existe, il est menaçant. Dans l'espoir d'être cru et publié.

Cette lettre a fait le tour de la rédaction de Chroniques. Canular ou appel à l'aide ? Nous avons même demandé son aide à Greg Stafford, le directeur de Chaosium, fort versé dans le chamanisme et intéressé par le paranormal. Nous avons décidé de te faire « confiance », nous aussi... Mais de là à croire qu'il existe une explication irrationnelle à ces phénomènes, il y a un pas, que même Greg Stafford n'a pas franchi. Tout d'abord, un point de jeu qui me semble essentiel : un maître du jeu qui se permet de harceler ses joueurs, voir de ressusciter un PNJ en dehors de la logique interne et des règles d'un jeu... est un mauvais Gardien des Arcanes... L'Appel est un jeu suffisamment sombre pour ne pas empêcher systématiquement les investigateurs de triompher, PAR PLAISIR PERSONNEL. Cela dit, reste l'interrogation principale... Que te dire pour te sortir de ton pétrin ? Je joue une campagne de L'Appel depuis 10 ans, sans autre événement paranormal qu'une soudaine régurgitation de liquide effervescent dans mes toilettes un soir où mes investigateurs affrontaient une tempête en pleine mer... Beaucoup de joueurs rêvent de leur personnage, quel que soit le jeu... Je ne suis pas certain qu'il faille y voir la main du malin. J'ai vu moi-même descendre quantité de PNJ de haut niveau au bout de combats acharnés sans que personne ne s'en ressente. Et si je peux te rassurer ne serait-ce qu'un tout petit peu, sache que Lovecraft lui-même était extrêmement matérialiste, et n'a jamais cru ni à la réalité de son panthéon (Cthulhu,

Azathoth, etc.) ni à la sorcellerie traditionnelle. J'aurai donc tendance à penser que vous êtes victimes d'une suggestion auto-induite. Quoi qu'il en soit, nous attendons de tes nouvelles.

Lilian Ranyach, LE TENDRE

Le JdR a créé une tension insoutenable entre mes parents et moi car des journalistes qui ne sont pas sortis de leur caverne depuis des lustres ont amené mes parents à m'interdire mon passe-temps favori. Cela fait des mois que je n'ai pas touché un dé.

J'accuse les journalistes d'oser écrire des articles sur le jeu de rôle sans savoir de quoi ils parlent. (...) Croire que des joueurs pourraient se prendre pour leur personnage, et voler ou tuer, c'est croire que les jeux de guerre pratiqués par des enfants de cinq ans peuvent les inciter à tuer leur propre famille, ou croire que le Monopoly peut former des capitalistes chevronnés. Pourquoi ne pas laisser les adolescents pratiquer leur loisir préféré. Le jeu de rôle, outre son intérêt ludique, permet à l'individu de construire sa personnalité en la testant et en la développant à l'occasion des diverses épreuves que lui offre le jeu. Ceci peut rendre un adolescent sûr de lui et l'aider à surmonter sa timidité.

Revenons aux faits. Un honnête père de famille qui découvre dans son journal habituel que le loisir préféré de son fils est un jeu dangereux, va lui confisquer ses boîtes de jeux pour préserver sa « santé mentale ». Cela peut amener des relations plus tendues entre les deux générations, les disputes éclatant entre le père et son fils, pris pour un débile car il s'intéresse à des mondes irréels. Cela fait plusieurs semaines que je lis ce reproche dans le regard de mon père. Je demanderais donc aux journalistes de revoir leur point de vue et de considérer plus simplement ces jeux qui passionnent les jeunes générations. Peut-être après cela pourrions-nous nous retrouver autour d'une même table de jeu.

Pour une fois, je ne m'adresse pas à un lecteur du journal... mais directement à la personne concernée. Monsieur, votre fils

nous signale dans sa lettre (fort bien écrite pour un débile, vous en conviendrez), qu'il a tenté de vous faire lire mon article du n° 5 : **DANGEREUX LES DRAGONS ?** Je ne saurais trop vous demander d'y jeter un coup d'œil, et j'y rajouterai quelques petites remarques.

La première a trait aux relations entre les générations. Les joueurs sont en majorité jeunes, c'est vrai, mais j'ai moi-même joué avec des adultes de trente à cinquante ans (journalistes, écrivains, hommes d'affaires, etc.) qui trouvaient dans le jeu l'étincelle d'imagination qui peut se perdre avec le temps... Ni leur chiffre d'affaires ni leur position sociale ne s'en ressentaient, je vous l'assure. Je suis moi-même médecin, je joue depuis dix ans sans effet délétère sur ma santé, et sans que cela ait fait de moi un illuminé incapable de distinguer l'imagination de la réalité. Car enfin, l'imaginaire est partout, monsieur, aussi bien dans les jeux de votre fils que dans Dallas, la collection Harlequin ou les enquêtes du commissaire Maigret. Serait-il plus normal de s'intéresser aux aventures de J.R. Ewing ou des protagonistes de Mission Impossible, de se passionner pour les résultats d'un match de foot (activités passives, vous en conviendrez) que de JOUER un personnage haut en couleur pendant quelques heures par semaine ? Le jeu de rôle subit les anéuries de journalistes médiocres comme avant lui la bande dessinée ou même le cinéma. Dans quelques années, le jeu de rôle sera totalement intégré à la société. Ce n'est pas une drogue. C'est un divertissement, au sens noble du terme, dont les effets bénéfiques dépassent de loin, dans mon expérience, les désavantages. Dans dix ans, les premiers joueurs de rôle de la fin des années 70 joueront avec leurs enfants, et cela resserrera énormément les liens familiaux. Ne privez pas votre fils d'exercer son imagination dans des directions positives... Et qui sait, si vous ne craignez pas d'ébranler vos certitudes, jouez avec lui. Veuillez agréer mes salutations respectueuses.

Christophe Marlot, GUINES

J'écris depuis des mois un jeu de rôle que je tente d'éditer à compte d'auteur dans un premier temps avant de tenter d'intéresser un professionnel de l'édition. Comment puis-je protéger mes idées du piratage ? Quelles sont les démarches à accomplir pour protéger mes écrits du plagiat ? ... PS : J'ai commis un péché de jeunesse en écrivant à Casus Belli début décembre... Pas de réponse. Soyez meilleurs SVP !!!

Pour la énième fois, ouvrez-bien vos oreilles s'il vous plaît : on ne protège jamais des idées, mais on peut protéger un texte (aussi bien un roman qu'un jeu de rôle). Pour ce faire, il faut en envoyer un exemplaire à la Société Des Gens De Lettres, à Paris, et payer un droit d'inscription. Cependant, un éditeur retors pourrait se débrouiller pour falsifier les dates de dépôt... Mais j'ajouterai que le mythe du piratage est dépassé. Crois-tu qu'un professionnel irait te voler ton jeu, quitte à avoir des

ennuis juridiques par la suite, alors que pour un intéressement à la vente (à peu près 6 % du prix de vente), il peut non seulement te mettre de son côté, mais s'assurer d'avoir régulièrement des suppléments, scénarios, etc... Si tu es vraiment paranoïaque, tu peux faire comme certains écrivains, qui, une fois leur manuscrit terminé, S'EN ENVOIENT UN EXEMPLAIRE EN RECOMMANDE, cacheté à la cire. Cet exemplaire restera chez toi, scellé, le cachet de la poste faisant foi. Si jamais on tentait de te plagier, il te suffirait de faire valoir tes droits par l'intermédiaire d'un avocat ou d'un notaire. Comment diable l'éditeur pourrait-il expliquer que tu aies en ta possession un exemplaire du jeu, un an avant sa sortie en public... So long, friend... (On a été meilleurs, non ?)

Emmanuel Pailler, TOULOUSE

Je ne crois pas que le danger principal des jeux rambœsques ou nazifiants vienne de l'idéologie des personnages incarnés, mais du fait qu'ils introduisent une notion du jeu de rôle complètement pervertie, où la baston est hypertrophiée... A long terme, on aboutira à des wargames fades et bâtarde, joués par des personnages à la psychologie aussi épaisse qu'une feuille de papier à cigarettes.

Pascal LEGRAND, Paris

Salut à toi, Fang. T'as raison p'tit gars, les fachos faut les tuer et leurs jeux tous les mettre au feu. Bravo pour avoir décelé le complot machiavélique qui s'ourdissait contre les jeunes joueurs ! Il est temps que nous IMPOSIONS la Liberté, n'est-ce pas ? ... Au feu le « connard fascisant » de Judge Dredd, avec sa loi et son ordre, c'est un sale démagogon colonialiste et paternaliste, on l'a reconnu.

Au feu les jeux américains à la Golan Globus, nous on n'est pas des fachos impérialistes bon-teint, on brûle juste ce qui nous déplaît, c'est à dire les néonazis. Pas de liberté pour les ennemis de la liberté, disait Robespierre... Et puisqu'on a commencé à épurer, mais c'est pour la bonne cause, c'est pour notre-dieu-vivant-sur-terre-parmi-le-commun-des-mortels, j'ai nommé Fang, on va continuer...

Empire Galactique, c'est quoi ça... Yaoouh ! au feu les colonialistes impérialistes à la botte de la technologie capitalo-ploutocrate !... Star Wars ? c'est pour nous faire accepter le programme de ces sales ricains avec leur Moral Majority ! Jamais !... Hunter Planet, c'est encore des fachos qui imposent la loi du plus fort ! Les fachos ! Tuons-les !... RuneQuest, vous savez, ce jeu pestiféré pour les fanatiques religieux que même Torquemada à côté ce serait un ange (si je puis dire), au feu ! Je vous le dis, les fachos y sont partout, même dans le monde des jeux, y respectent rien les fachos. Heureusement Fang il nous dit où qu'y sont les fanatiques nazis... Alors

comme jeux y reste plus grand chose : AD&D, avec ses guerriers c'est vachement nietzschéen comme truc, et toujours combattre les monstres, c'est raciste et pas cool, quooooo ! Et Chroniques, avec la conquête de l'Ouest ! C'est raciiiiiiiiste, j'te dis pas, à moins de jouer un indien bien sûr, mais comme les indiens y z'ont que des armes en pierre c'est pas marrant, ça saigne pas (NDLR / et ça dure pas très longtemps...).

Eh oui, Fang, quand on veut jouer les moralisateurs on prend ses précautions. Je ne suis ni un fachos, ni un skin, ni un nostalgique des chemises brunes, cependant j'estime que vous déliez. Votre intolérance côtoie votre paranoïa et votre inconscience.

Bien sûr, tous ces jeux rambœsques ne sont pas d'un grand intérêt ludique, mais de là à dénoncer tout jeu où il s'agit de défendre un ordre établi, tout de même !

Vous semblez prôner une sorte d'anarchie, dans le jeu j'entends, car vos convictions réelles ne m'intéressent pas. Or tout système de jeu nécessite une civilisation structurée et organisée... Tout respect de l'ordre établi n'est pas du fascisme, ce que nous pourrions appeler fascisme, au sens non-restrictif du terme, serait la domination injuste, c'est-à-dire non justifiée, d'un groupe sur un autre groupe pour lui imposer la loi du plus fort.

INTERJEUX
Jeux de rôle
Figurines
Wargames...
52 bis rue du G. De Gaulle
Côté Jardin sous les Arcades
95 Enghien
Tél : 34 12 79 30

D'après vos écrits, vous semblez aimer le sang, en termes de jeu bien entendu. Vous aimez voir vos personnages triompher... Or nous avons deux cas de figure :

Vous vous êtes battu pour un seigneur par loyalisme ou par profit, vous avez donc contribué à l'établissement ou à la pérennité d'un ordre, d'une hiérarchie. Seriez-vous fasciste, monsieur Fang ?

Vous vous êtes battu pour vous, j'exclus le cas de légitime défense si peu rencontré, c'est à dire pour imposer votre point de vue, selon le principe de la loi du plus fort. Seriez-vous fasciste, monsieur Fang ?

Je me demande s'il faut mettre vos erreurs sur le compte de la jeunesse ? de l'ignorance ? de la stupidité ? Il vaut mieux et de loin se contenter des domai-

nes où l'on est maître... Un dernier mot, les fascistes ne sont pas partout, si tel était le cas nous le saurions...

J'ai adoré ta lettre, ton côté Robespierre ironique, et je me suis écroulé à certains passages. Tu m'excuseras de ne pas l'avoir passée en totalité. Bien sûr, il est facile de passer pour un moralisateur lorsqu'on parle des jeux type Price of Freedom... Je te signale que dans le tas, j'ai même admis en avoir trouvé un correct (Freedom Fighters)... Ceci dit, je ne vois pas des fascistes partout, mon vieux. Si tu lis un article sur les rutabagas en Pologne, tu ne vas pas écrire à l'auteur qu'il est OBSEDE par les rutabagas en Pologne... Simplement il me semble que le jeu de rôle (roleplay) peut facilement, avec l'aide de quelques éditeurs peu scrupuleux, se transformer en jeu de pouvoir (powerplay), et que cela

intéresse surtout au départ des gens plus ou moins refoulés qui veulent absolument imposer la loi du plus fort à quelqu'un, serait-ce dans un monde imaginaire (on rejoint ta définition du fascisme)... Je te conseille de te reporter à certains articles de ce numéro (cf l'article sur Games Workshop, et l'interview de Petersen) pour comprendre où je veux en venir. Finalement, même si mes idées t'indiffèrent, j'ose te rappeler que l'anarchie, puisque tu es féru d'histoire, n'est pas synonyme de chaos, mais présuppose une égalité entre les êtres, et se rapproche assez de la doctrine chrétienne... et je ne vois pas de grande différence entre nos définitions du fascisme... Dans le domaine du jeu, je ne pense pas qu'il soit nécessaire d'avoir une civilisation très structurée... Je préfère jouer à Aftermath qu'à Traveller, à Call of Cthulhu qu'à Warhammer 40 000... Ceci dit, et puisque tu me poses la question : je n'ai pas souvenir de m'être jamais battu pour un seigneur, sauf une fois où j'y ai été contraint et forcé pour éviter la torture des miens...

Et je ne me suis jamais battu qu'en état de légitime défense ...

Quant aux fascistes que tu m'accuses de voir partout, nous avons reçu quelques baffouilles signées de « un fasciste, national-socialiste fier de l'être » nous accusant d'être « des eunuques à foutre au four, dignes de la propagande bolchevik (sic) », etc. Je te passe les détails plus croustillants pondus par ce demeuré qui nous promet les pires maux mais refuse de signer son torchon... Tu penses que je me bats contre des moulins à vent, que je monte en épingle un aspect minime du jeu pour me faire de la pub ? Excuse-moi de penser qu'il est important d'en parler. Je te rappelle ce que dit Ramirez à Connor MacLeod, au début de Highlander : « Si le Kurgan remporte le prix, alors l'Humanité connaîtra une éternité de ténèbres... » « Comment peut-on le vaincre ? » demande MacLeod... « Par le cœur, par la foi...et le fer... »

Fang

LA CONNECTION SANS FIN : 36.15 TURBIGO

Petites Annonces

CLUBS

POUR FRAPPER UN GRAND COUP : 36.15 TODAY

COUTANCES — Le club « Black Dwarf » ouvre ses portes. Pour tous renseignements, tél : 33 47 17 25.

CARPENTRAS — Création d'un club de JdR « La bande à Gollum ». On y joue à AD&D, RuneQuest, Stormbringer, JRTM, D&D Compagnon, Pendragon, Œil Noir, tous les samedis après-midi de 14 h 15 à 19 h. Renseignements et inscriptions : Laurent Baffioni, épicerie Hédiard, 41 rue Porte de Montoux, 84200 Carpentras. Tél : 90 63 17 88.

DARNIEULLE — Le club « Exodus » (Vosges) se réunit désormais salle Fernand Durin, 88390 UXEGNEY, tous les 2^e et 4^e samedis de chaque mois, à 20 h 30. AD&D, AdC, Bushido, Chill, Légendes, MERP, Paranoïa, Pendragon, Rêve de Dragon, RuneQuest, Stormbringer mais aussi Cry Havoc, Siège, Blood Bowl, Junta...

PERIGUEUX — Le « Sanctuaire de l'Imaginaire » vous invite à venir tous les dimanches de 13 h 30 à 20 h au Club MU, boulevard Lakanal à Périgueux jouer à RuneQuest, JRTM, Empire Galactique, Supergang, L'Appel de Cthulhu... Pour tous renseignements : Le Sanctuaire de l'Imaginaire, 12 rue Lucien Barrière, 24000 Périgueux. Tél : 53 08 02 33.

RAMONVILLE — Le Club Ramonvillois de Jeux De rrrrrrr-Rôle (C.R.J.R.) est ouvert tous les samedis à partir de 18 h au pavillon Salvador Allende. Pour tous renseignements, contacter Didier Terron : 61 73 45 89 ou François Cognard : 61 73 14 07. (Hte-Garonne)

BESANCON — Le club de jeux de rôle « Les Héros d'Asgard » non seulement existe, mais en plus se tient le samedi à partir de 20 h 30 et le dimanche à partir de 14 h 00 à la MJC Palente, place des Tilleuls, 25000 BESANCON.

DIEPPE — Heureuse naissance d'un club de jeux de rôle, « Les Chevaliers de la Table de la Résistance ». Réunion tous les samedis à la MJC, rue du 19 août 1942 à Dieppe, de 17 h à 19 h, et le soir à partir de 21 h pour jouer à Cthulhu, Rêve de Dragon, RuneQuest etc... mais aussi à des jeux de plateau (Supergang, Blood Bowl...). Contacter Laurent : 35 82 51 36 ou Sébastien : 35 82 08 34.

ZINES

Recherche scénarios, articles et illustrations inédits en vue de la création d'un fanzine de Jeux de Rôle. Recherche également contact avec MJ de Bitume, Chill ou l'Œil Noir. Jean-Loup Martin, 49 rue Louis Breton, 18100 Vierzon.

Pour la modique somme de 2,20frs, les JdJdR peuvent recevoir le bulletin du club le « Dragon Ethylique », la carte et le questionnaire permettant contacts et échanges entre les joueurs. Nous disposons également d'une bibliothèque d'articles, d'une bourse aux modules. Projets fanzines, etc... Contacter Régis Paulin, la Bardinière, 85170 Le Poiré s/Vie. Tél : 51 06 45 49.

Carnage Mondain... Kezako ? C'est un microzine de 8 pages en N&B truffé d'infos et de cybercodages sur la SF et le reste... Gratuit (sauf frais postaux). Ecrire à Oms Jean-Bernard, 5 rue Pierre Sé-mard, 69800 Saint Priest.

CONTACTS

Cherche à prendre contact avec club D&D de Lorient (56) pour une adhésion au club. Bruno Guidel au 97 65 94 39 après 19 h.

Joueur débutant (Pendragon) cherche à prendre contact avec joueur amateur et avec club dans région de Blois. M. Jack de Wandel, 1 impasse du Colombier Villebaron, 41000 Blois.

LE RENDEZ-VOUS DU SIECLE : 36.15 TODAY

A Juan-Les-Pins sur une plage privée, parties de JdR et initiations. Participation gratuite. Jean-Luc au 93 74 04 18.

Cherche personne (15 ou 16 ans) aimant les jeux de simulation et dotée de beaucoup de courage pour répondre aux nombreuses lettres que je lui enverrai. Sergio Duqui Vallès, C/ Pi i Margall, 50 2 4 Barcelona 08025, ESPANA.

Cherche contacts sur Toulouse pour tourner un film 8 mm / vidéo. Philippe (NDLR : Philippe comment ?), 99 av. F. Roosevelt, 11000 Carcassonne.

Cherche joueurs pour Mega 2 sur Lyon et ses alentours. Appeler Franck au 78 36 91 38.

Cherche partenaires, maîtres et joueurs pour AdC, JRTM, AD&D, S.O. Création de club en cours, à Fosses dans le 95. Tél : (1) 34 72 95 63.

Cherche joueurs pour jouer à l'Appel, Paranoïa, l'Œil Noir, D&D, et créer club si possible. Berber Philippe, 7 ruelle des Ecoliers, 21380 Messigny-et-Vantoux

LA MESSAGERIE QUI DERANGE ? 36.15 TURBIGO

Cherche à contacter Bérengère (Légendes Celt.) ayant appartenu à la section F-105 de Bexhill en été 86. Un ami D&D du groupe. David Saffroy, 16 rue Sainte Catherine, 57470 Hombourg-Haut.

Echange Toon + Toon strikes again contre Flight leader ou Battletech ou Blood Bowl ou Mechwarrior. Patrick le week-end au 35 97 04 41.

Cherche Land of Ninja, Monsters (RuneQuest), Advanced RuneQuest et scénarios de RuneQuest. Eddy, 25 24 48 56 après 18 h.

Cherche JdR anciens, rares et pas en trop mauvais état si possible. Toute proposition en rapport avec les productions Gallimard ou D&D basic (sauf V.O) sera impitoyablement rejetée. V.O recherchées. Bertrand au 16 1 60 15 41 24.

ACHATS

Achète au prix neuf Outworlds pour Space Opera. Contacter Benjamin au (16) 42 23 29 69 (Aix en Provence).

Echange AdC + 2 premiers compléments + Terreur sur Arkham (le tout presque neuf) contre figurines. Sébastien au (16) 66 65 34 00.

Achète Ground and Air Equipment, Space marines (150 F). Vds J&S 1-34 (sauf 14, 18 et 26) : 200 F. Leroy Yannick, 10 route Nationale Zimming, 57220 Boulay. Tél : 87 90 33 59.

VENTES

Vds aides de jeu (faites main) pour Stormbringer, Œil Noir et JRTM : le village d'Hortval. Envoyer 10 F à P. Dupont, 1 rue Max Jacob, 81100 Castres.

Petites Annonces

Vds ou échange très nombreux livres de SF/Fantastique, ttes collections, ttes époques. Envoie liste de 40 pages contre 2 timbres. Réponse rapide assurée. Eric Maillet, 33 rue de la Roseraie, 92360 Meudon la Forêt.

Vds Bushido : 100 F, Paranoïa + écran + scénario : 150 F, Œil Noir + Expert + Havena + scénario : 200 F. Achèterais Traduction de Dragonquest. Rebecca Cordier, 5 rue de la Perdrix, 57100 Thionville. Tél : 82 51 37 46.

ON N'Y COUPE PAS ! 36.15 TODAY

Vds AD&D : Monster Manual II très bon état. Si intéressé écrire à David Goguet-Chapuis, 7 Rempart St Thiébault, 57000 Metz.

Vds Bushido, Légendes Celtiques, JRTM + Angmar, Zone, Les Trois Mousquetaires. Demander Mathieu après 18 h 30 au 31 75 05 26.

Vds l'Œil Noir initiation et extension : 100 F l'un, + 4 scénarios : 10 F l'un. Tél : 25 49 61 26. Demander Joël.

Vds Maléfices : 100 F, Samouraï : 130 F, Rêve de Dragon : 75 F et jeux pour Spectrum. Demander Alain après 19 h 30 au 56 32 13 91.

ABONNEZ VOUS

150 F : 6 NUMÉROS

de
**CHRONIQUES
D'OUTRE MONDE**

pour le prix de 5

BULLETIN D'ABONNEMENT A RETOURNER A

CHRONIQUES D'OUTRE MONDE

47 bis avenue de Clichy

8 cour Saint Pierre

75017 PARIS

NOM

PRÉNOM

ADRESSE

CODE POSTAL

VILLE



- Ci-joint mon règlement de 150 FF, par chèque bancaire ou postal à l'ordre de **AUJOURD'HUI COMMUNICATION**
- Etranger : 184 FF (par chèque compensable à Paris ou mandat international)
- Je note que mon abonnement doit vous parvenir au plus tard le 10 du mois de parution pour être pris en compte.

Vds Empire Galactique version 1 et 2 + Encyclopédie Galactique tomes 1 et 2 + scénarios, le tout : 300 F, Cry Havoc : 90 F, Capitaine Cosmos : 90 F, Manuel du joueur VF : 90 F. Tél : midi ou soir au 84 21 59 96.

Vds Ciel Noir, initiation et extension : 140 F. Denis Dubicq, 6 allée Jules Verne, 83136 Gareoult. Tél : 94 04 96 02.

Vds Premières Légendes Celtiques + Ecran : 200 F, Légendes des Mille et une Nuits : 300 F, le tout : 320 F. Aftermath : 190 F, Warhammer RPG : 80 F et nbx magazines. Tél : midi ou soir au 84 21 59 96.

Vds Cthulhu + paravent + Contre-temps du Rêve + 3 scénarios : le tout 350 F à débattre. Tél : le soir 47 32 34 72. Demander Franck.

Vds 11 « Livres dt vs êtes le héros » : 15 F l'un. Demander Antoine au 60 15 39 04.

Vds 39 « Livres dt vs êtes le héros ». Prix à débattre. Tél. Laurent après 18 h au 46 35 52 21.

Vds environ 70 figurines, un « Livre dt vs êtes le héros », 2 boîtes Ciel Noir avec 5 scénarios, Baston, Extension 1, ainsi qu'une boîte de base D&D. Ou les échange contre RuneQuest, Chill (boîte initiation) ou Star Wars. Vds illustrations pour scénarios inventés par MJ : 20 F les 5 dessins. Nicolas Gauthier, 7 imp. Denis Diderot, 13500 Martignes. Tél : 42 07 37 09.

Réalise vos idées de décors. Travail plusieurs fois primé à des concours, très soigné. Réalise également peinture à l'huile très soignée de vos figurines. Pour renseignements (contre un timbre), écrire à F. Soustre, SSQ Cauchy, 77100 MEAUX. Tél : 60 25 33 30.

Vds Battletech, Citytech, Aerotech, Battletech renforcement, Technical Readout 3025 et 3026, Mechwarrior. Tél : 43 65 76 62.

Vds livres de science fiction, utopie, fantastique, Bob Morane, Doc Savage + qqs livres anciens ainsi que BD (LUG, Tarzan, Blake et Mortimer...) et revues de cinéma. Liste sur demande. M. Temperville, Ferme du Rabot, 5 rue de Bellevue, 91400 Orsay. Tél : (1) 69 28 45 50.

Vds Masterguide, Monster 1, Fiend Folio, Unearthed Arcana, Traveller, Hawkmoon. Demander Olivier au (16 1) 43 28 92 58.

Vds 10 « Livres dt vs êtes le héros » TBE : 10 F pièce ou 80 F les 10, Maléfices : 100 F. Appeler Frédéric au 42 05 41 95 après 18 h.

Petites Annonces

Vds Master et Player : 75 F l'un, Livres dt vs êtes le Héros : 5 F l'un, Boîte extension l'Ciel Noir : 50 F, Casus Belli n° 42 : 18 F. Réponse assurée. Jérôme Labarde, 61 rue de Macon, 33000 Bordeaux. Tél : 56 39 16 43.

Vds nombreux jeux de rôle, scénarios, etc. Tél : (16) 61 80 68 51.

Vds Ambition : 100 F, Le Jeu des Mille et Une Nuits : 150 F, Talisman + La Montagne de Feu : 50 F chacun, Rêve de Dragon : 100 F, JRTM + écran + Angmar : 270 F, Atlas of Dragonlance : 100 F, Dragonlance Adventure : 100 F, DL1 à DL14 : de 30 à 40 F l'unité, jeux en TBE. Sophie Dumas, tél : 48 83 76 49.

Vds Ciel Noir 1 & 2 : 120 F, Daredévi : 120 F, Elfquest : 120 F. Tél : le soir au (16) 37 30 09 32.

Vds « Livres dt vs êtes le Héros » : 10 F pièce, + jeu The Fellowship of the Ring (version anglaise) : 150 F. Tél : 29 62 03 74.

Vds 51 « Livres dt vs êtes le Héros » : 12 F pièce ou 510 F le tout, état neuf. Frais d'envoi compris. Liste sur demande contre 2,20 frs en timbres. Jean Zappavigna, 2 rue Marcelle, 93500 Pantin. Tél : (1) 48 44 10 97.

Vds Space Opera acheté en fév. 88, TBE : 160 F. Rémy au 75 02 76 47.

Réalise traduction de ts scénarios, anglais en français. Coût : 50 F. Stéphane Thomas, 6 bis Cité GDF, 76650 Petit Couronne.

L'INSOLENCE EN ETAT D'IVRESSE : 36.15 TURBIGO

Vds jeu de rôle SF « La guerre des robots » (règles de jeu, feuilles de personnage, 1d6, liste d'armes, idées de scénarios) : le tout 100 F port compris. Vds aussi 26 « Livres dt vs êtes le héros » : 12 F l'un. Ecrire : Y. Rispoli, Les Pies, Jasse-ron, 01250 Ceyzeriat.

Vds Jeu des 1001 Nuits : 150 F, Initiation et Extension Ciel Noir : 100 F chaque, Ghostbusters RPG : 100 F, 13 scénar. Ciel Noir : 10 ou 20 F, ou tout pour 500 F. Vds aussi 31 livres-jeu toutes collections : 8 F chaque, 1 D&D « 1 contre 1 » : 20 F. Tél : après 18 h au 44 02 08 18 (dans l'Oise, 60).

Vds Stormbringer, Les Aigles, 2e version de Ave Tenebrae, Armada. Tél : (1) 43 65 76 62.

Vds « Le dieu fou », « L'épée de l'aurore », « Le secret des Runes » de M. Moorcock (titres SF Lattès). S. Jacques, 1 rue Surcouf, Apt 733, 80090 Amiens.

Vds RuneQuest 3 + Monster Coliseum + matériel et scénarios etc. TBE : 250 F, Paranoïa + 6 modules + Paranoïa aiguë + écran TBE : 250 F. Atari 520 STF + moniteur couleur + nombreuses disquettes et revues ss garantie TBE : 4 200 F. Le week-end, Jean Christophe au 61 59 00 72.

NE CONNECTEZ PLUS IDIOT ! 36.15 TODAY

Vds Guide du Maître, Manuel des Joueurs, les 2 écrans (maître et joueur), 30 feuilles de perso. parchem., cahier aide de jeu (monstres, classes de persos...) le tout, bon état : 320 F ou échange contre RuneQuest et 1 scénario en bon état. Vds également Paranoïa, 6 feuilles de persos et 1 scénario (Pressez les oranges), état neuf : 150 F. Le tout en français. Philippe, le soir au 68 53 37 63 (Pyrénées).

Vds ElfQuest : 100 F, Thieves Worlds : 100 F, Légendes Celtiques et scénarios : 100 F, Top Secret : 120 F, Pendragon + Campaign + scénarios : 150 F. Didier Terron, 22 résidence du Château à Auzerville, 31320 Castanet. Tél : 61 73 45 89.

Vds Pendragon 100 F ou échange contre JdR Médiéval. Cherche scénario post-apocalyptique. Olivier Marec, 1 imp. Louis Blériot, 29100 Douarnenez. Tél : 98 92 99 81 (le soir).

Vds 5 « Livres dt vs êtes le héros » : 15 F pièce, 75 F le tout. Tél : 48 43 98 47 Stéphan Torossian, après 18 h.

Vds 6 mod. AdC : 25 F l'un ou 100 F les 6, 12 mod. AD&D (VF) Z3, U7... : 40 F l'un ou 300 F les 12 + 1 cadeau. Demander Thomas au 74 30 09 22 (Ain).

Vds figurines en métal « médiéval fantastique », orcs, chevaliers, archers, chevaliers, tours : de 3 F à 10 F pièce. Possibilité d'en faire un jeu d'échec. Région parisienne. Luc au 43 65 02 09 après 17 h 30.

Vds Cthulhu by Gaslight neuf : 100 F, Meurtre à Dunwich : 30 F, Terreur venue des étoiles : 45 F, ou 165 F le tout. Vds D&D : 90 F ou éch. ctre les Pièges de Grimtooth. Contacter Patrice au (16) 50 98 71 35.

Vds Manuel des joueurs : 100 F, Guide du Maître : 120 F, Arcana : 80 F, scénarii D&D : 30 F ch. Tout TBE. Marchadier Jocelyn, 5 rue d'Annam, 75020 Paris.

BON D'INSERTION D'UNE PETITE ANNONCE GRATUITE.

A découper ou copier et à renvoyer à CHRONIQUES D'OUTRE MONDE — PETITES ANNONCES, 47 bis avenue de Clichy — 8 cour Saint Pierre, 75017 Paris.

Ecrivez lisiblement... sinon !!!

CHRONIQUES D'OUTRE MONDE N° 12. Publié par AUJOURD'HUI COMMUNICATION, 105 bd Richard Lenoir, 75011 Paris. Directeur de la Publication : Marc Martin. Rédaction : LORIE — Frédéric Leygonie, Sylvie Rodriguez — 47 bis avenue de Clichy, 8 cour Saint Pierre, 75017 Paris. Tél : 43 87 43 02. Secrétaire de Rédaction : Anne Cauquetoux. Maquette : Ty Taraud. Couverture : Jean Charles Rodriguez. Textes : Antoine Blanchard, Fang, Denis Gerfaud, Dominique Granger, Hautepoil et Turabras, Frédéric Leygonie, Patrice Mermoud, Patrick Pelleau, Christian Rossiquet, Pierre Zaplotny. Illustrations : Azir, Yves Corriger, Jean Yves Decottignies, Fredy, Pierre Koernig, Jean Charles Rodriguez, Tignous, Valo. Photos : Michel Fer. Périodicité : bimestrielle. Commission paritaire : 68410. Dépôt légal : à parution. Distribution : NMPP. Direction des ventes : Claude Toubreau. Distribution magasins spécialisés : LUDODELIRE, tél. 43 38 26 25. Photocomposition : Composition Nancéienne. Photogravure : RCP, Paris. Impression : Roto France Impression, Emerainville. © Chroniques d'Outre Monde 1988. Rêve de Dragon est un jeu édité par Les Nouvelles Editions Fantastiques. AD&D est un jeu édité par TSR et Transecom. Paranoïa est un jeu édité par West End Games et Jeux Descartes. Trauma est un jeu édité par Aujourd'hui Communication.

CHRONIQUES D'OUTRE MONDE

le journal qui mord là où ça fait mal...

Une dent vous manque ?



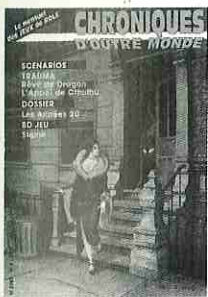
N° 1 TRAUMA,
le jeu dont vous
êtes la victime : les
règles. Scénarios :
AD&D, l'Appel de
Cthulhu, TRAUMA.
Article : Joueuses
de rôle.



N° 2 LE KERSH,
une aide de jeu
pour AD&D.
Scénarios : AD&D,
l'Appel de
Cthulhu, TRAUMA.
Article :
Plaisirs
solitaires.



**N° 3
APOCALYPSE
YESTERDAY,**
dossier post.
Scénarios : AD&D,
Judge Dredd,
TRAUMA.
Article : Match nul,
zéro partout.



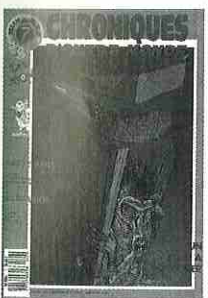
**N° 4
LES ANNEES
A 20 FACES,**
dossier.
Scénarios :
Rêve de Dragon,
l'Appel de
Cthulhu, TRAUMA.
Article :
Le commerce des
armes.



**N° 5
ALTHOR,**
ville du KERSH.
Scénarios : AD&D,
l'Appel de
Cthulhu, TRAUMA.
Article :
Dangereux les
Dragons.



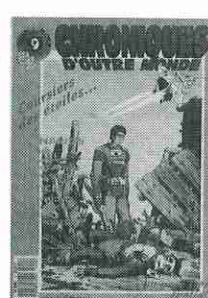
**N° 6
SPECIAL
INITIATION,**
tout ce que vous
avez toujours voulu
savoir sur les Jeux
de Rôle...
Scénarios : l'Œil
Noir, TRAUMA, un
grandeur nature.



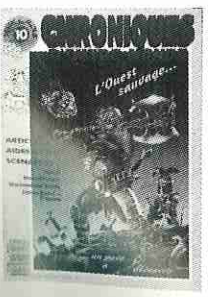
**N° 7
LES MONSTRES,**
qui sont-ils ?
comment les
utiliser ? quelques
monstres du
cinéma adaptés
aux jeux de rôle.
Scénarios :
Paranoïa, Chill,
RuneQuest,
TRAUMA.



**N° 8
SCENARIOS.**
Multijeu : Super-
Héros et SF.
2 campagnes :
AD&D et l'Appel de
Cthulhu. TRAUMA,
Rêve de Dragon.
Article : les
meilleurs jeux de
plateaux.



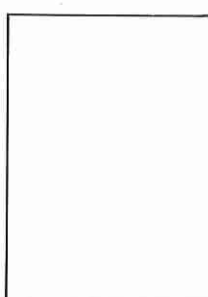
**N° 9
COURSIER
DES ETOILES,**
un pavé sur les
vaisseaux spatiaux.
Scénarios :
Science-Fiction,
Paranoïa, l'Appel de
Cthulhu, TRAUMA.
Articles : Qui sont
les clercs ? Cry
Havoc & Cie, Guide
des Bas-Fonds.



**N° 10
L'OUEST
SAUVAGE,** un
pavé western incluant
une adaptation de
TRAUMA (GO-WEST)
à l'époque.
Scénarios : AD&D,
Stormbringer
Warhammer Battle,
TRAUMA-James Bond,
GO-WEST-Boot Hill.
Articles : l'origine des
mythologies, le jeu de
guerre avec figurines.



**N° 11
LE JdR ICI ET
MAINTENANT,**
des articles qui
font le point.
Scénarios : Star
Wars, Bushido,
AD&D, TRAUMA,
Zone. Aides de jeu.



Complétez votre ratelier !

Les anciens numéros sont disponibles au prix unitaire de :

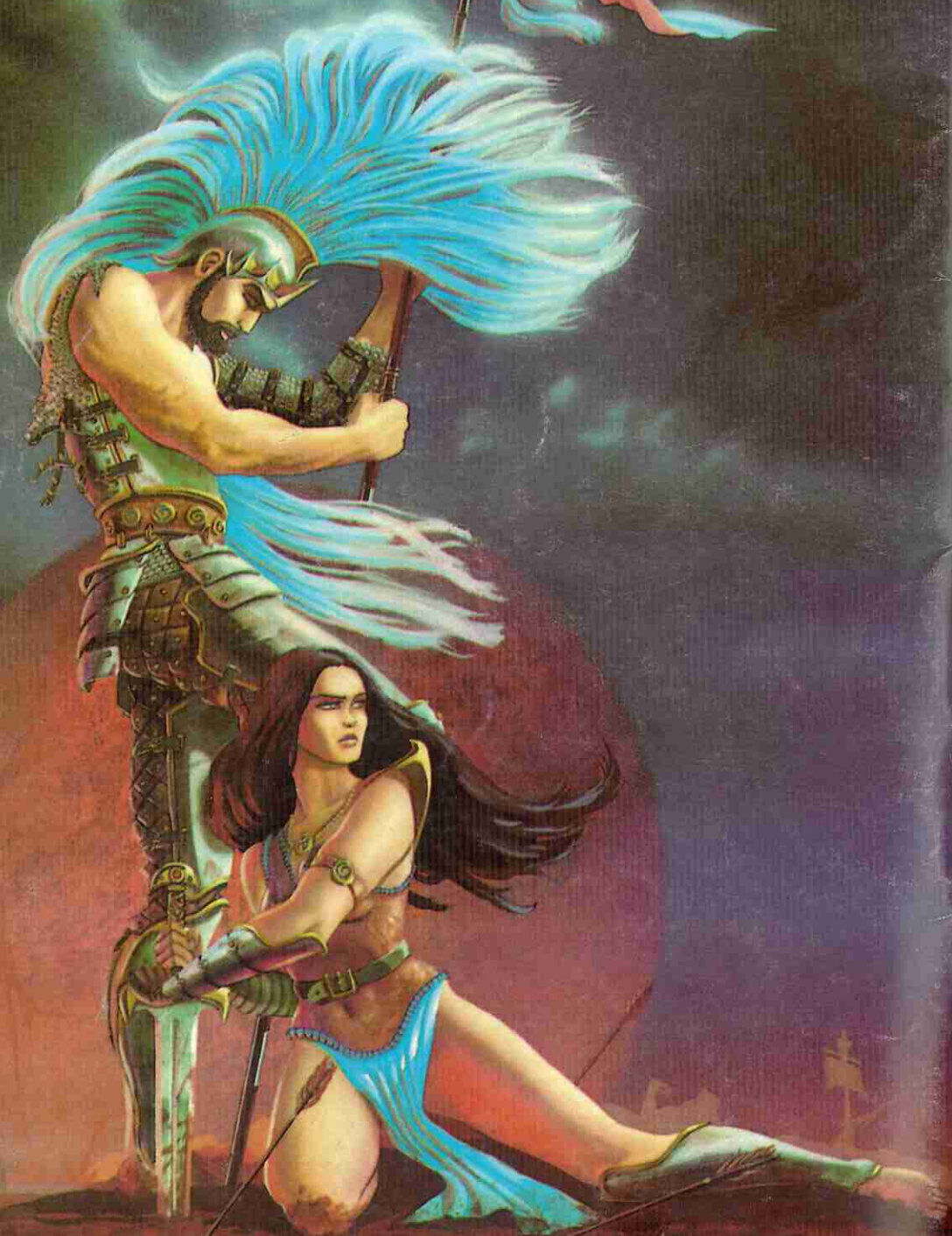
28 F + 4 F de port pour une commande inférieure à 8 numéros, soit 32 F chaque

25 F port compris pour une commande égale ou supérieure à 8 numéros.

Demandez-les à

CHRONIQUES D'OUTRE MONDE,
47 bis avenue de Clichy — 8 cour Saint Pierre, 75017 PARIS

RuneQuest



ÉDITION FRANÇAISE

